



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES
ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2

CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS
NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2

CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

TRABAJO TITULACIÓN
PROYECTO INTEGRADOR

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES
ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2

CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TENEZACA ROMERO ROSA HERMELINDA

MACHALA, 29 DE ABRIL DE 2021

MACHALA
2021

CARRILLO VIÑAN

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	nuevaepoca.revistalatinacs.org Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ y VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 29 de abril de 2021



CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ
0706411162



VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH
0705463461

DEDICATORIA

A Dios por haberme iluminado cada día de mi vida, a mi madre por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ella y uno de ellos es este. Me formó con reglas y algunas libertades, pero al final siempre me motivó para nunca rendirme y alcanzar a lograr todos mis anhelos; a mi hermano y familia en general por el apoyo que siempre me brindaron en cada etapa de mis estudios. A mi esposo e hijo quienes son mi amor, mi fuerza y mi motivación más grande para culminar con éxito esta meta planteada en mi vida.

Dayana Viñan

Principalmente a Dios y a mis padres, quienes han sido el pilar fundamental para hacer posible mis logros, y cada meta propuesta, a Dios porque me permite cada mañana levantarme, darme vida, salud, protección, a mis padres porque desde que era una niña me han enseñado valores, me han dado su apoyo incondicional, amor, y una educación y sin ellos no sería nada.

Lorena Carrillo

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos la oportunidad de culminar nuestros estudios, sin su guía y protección no lo habiéramos logrado.

A nuestros padres por brindarnos su ayuda incondicional para culminar nuestros estudios y llegar a la meta.

A la Universidad Técnica de Machala por abrirnos sus puertas para seguir una carrera de tercer nivel.

A los docentes de la carrera de Educación Inicial y Parvularia por ser nuestros guías y saber llegar a nosotros con sus enseñanzas para cumplir nuestro rol como docentes.

Las Autoras

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES
ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2**

AUTORAS:

CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ

C.I. 0706411162

lcarrillo3@utmachala.edu.ec

VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH

C.I. 0705463461

dvinan1@utmachala.edu.ec

TUTORA:

DRA. ROSA ERMELINDA TENEZACA ROMERO

C.I. 0702985284

rtenezaca@utmachala.edu.ec

RESUMEN

La lúdica es una estrategia que presta beneficios incalculables en el proceso de aprendizaje, es la metodología adecuada para el trabajo con los niños. Su característica dinámica y motivadora hace que los infantes trabajen a gusto, disfruten lo que hacen y desarrollen destrezas indispensables que le permitan alcanzar logros de aprendizaje, entre ellos el de lógica matemática, donde el desarrollo de las nociones espaciales tiene significativa importancia ya que

a través del juego permiten orientarse en el espacio, establecer relaciones y ubicar objetos en relación a su esquema corporal.

Las actividades lúdicas al ser motivadoras, incitan a que en el aula haya dinamismo, y la interacción entre docentes y estudiantes, fomentando las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la colaboración, y la práctica de valores, además del inicio de la toma de turnos. Esto implica que el maestro conozca lo relevante que es el uso de actividades acorde a su planificación micro curricular y además la concordancia con la edad de los niños, ya que ellos logran organizar el conocimiento adquirido a través de sus experiencias significativas para desarrollar el proceso mental que involucra el aprendizaje de las nociones espaciales y con ello el pensamiento lógico matemático.

Con la finalidad de tratar científicamente las actividades lúdicas y las nociones espaciales, se recurrió a buscar información bibliográfica en artículos científicos de los últimos cinco años, los mismos que permitieron realizar procesos de análisis y síntesis emitiendo criterios personales a partir de la información recibida. Para la realización del proyecto se planteó como objetivo general: Diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de educación inicial. Como objetivos específicos: Proponer a los docentes estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de las nociones espaciales para mejorar el proceso de aprendizaje en educación inicial. Motivar a los estudiantes a participar dinámicamente en clase a través de las actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de las nociones espaciales. Describir procesos metodológicos para la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales.

Se aplicó una investigación cualitativa, donde se describe el objeto de estudio, y se recurrió a la aplicación de técnicas como la entrevista a los docentes y la observación para los

niños de educación inicial; y con ellos se aplicaron los instrumentos de investigación como la guía de observación y el cuestionario mediante la plataforma zoom. Se obtuvieron como resultados que las actividades lúdicas que se realizan resulta poco favorable para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños del nivel inicial.

A partir de estos resultados se procedió a diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales, donde la metodología juego-trabajo evidencia su eficacia en el proceso de aprendizaje, y cada una de las actividades contribuyen a los objetivos planteados.

La propuesta beneficiará a los niños del nivel inicial 2 en el desarrollo de las destrezas de la lógica matemática, aprendizaje que se realizará de forma activa, y donde los docentes por su parte contarán con una herramienta útil y de fácil manejo para que sus estudiantes obtengan el aprendizaje necesario y significativo.

Palabras claves: actividades lúdicas – nociones espaciales – guía didáctica – educación infantil.

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES
ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2**

AUTORAS:

CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ

C.I. 0706411162

lcarrillo3@utmachala.edu.ec

VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH

C.I. 0705463461

dvinan1@utmachala.edu.ec

TUTORA:

DRA. ROSA ERMELINDA TENEZACA ROMERO

C.I. 0702985284

rtenezaca@utmachala.edu.ec

ABSTRACT

Playfulness is a strategy that provides incalculable benefits in the learning process, it is the appropriate methodology for working with children. Its dynamic and motivating characteristic makes infants work at ease, enjoy what they do and develop essential skills that allow them to achieve learning achievements, including mathematical logic, where the development of spatial notions is of significant importance since through The game allows you

to orient yourself in space, establish relationships and locate objects in relation to your body scheme.

Playful activities, being motivating, encourage dynamism in the classroom, and interaction between teachers and students, promoting interpersonal relationships, teamwork, collaboration, and the practice of values, in addition to the beginning of the decision-making process. This implies that the teacher knows how relevant is the use of activities according to their micro-curricular planning and also the concordance with the age of the children, since they manage to organize the knowledge acquired through their significant experiences to develop the mental process that involves the learning of spatial notions and with it mathematical logical thinking.

In order to deal scientifically with recreational activities and spatial notions, we resorted to searching bibliographic information in scientific articles from the last five years, which allowed us to carry out analysis and synthesis processes, issuing personal criteria from the information received. The general objective of the project was to: Design a didactic guide of recreational activities for the development of spatial notions in early childhood children. As specific objectives: Propose playful strategies to teachers that allow the development of spatial notions to improve the learning process in early childhood education. Motivate students to participate dynamically in class through playful activities to contribute to the development of spatial notions. Describe methodological processes for the application of playful activities in the development of spatial notions.

A qualitative investigation was applied, where the object of study is described, and it was resorted to the application of techniques such as the interview to the teachers and the observation for the children of initial education; and with them, the research instruments such as the

observation guide and the questionnaire were applied through the zoom platform. The results were obtained that the recreational activities that are carried out are not very favorable for the development of the spatial notions of the children of the initial level.

Based on these results, we proceeded to design a didactic guide with recreational activities for the development of spatial notions, where the game-work methodology shows its effectiveness in the learning process, and each of the activities contribute to the objectives set.

The proposal will benefit children from initial level 2 in the development of mathematical logic skills, learning that will be carried out actively, and where teachers for their part will have a useful and easy-to-use tool for their students to obtain necessary and meaningful learning.

Key word: recreational activities - spatial notions - didactic guide - early childhood education.

INDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
RESUMEN	III
ABSTRACT	VI
INDICE DE CONTENIDOS	IX
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I	
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO	
1.1. Concepciones, normas o enfoques diagnósticos	17
1.1.1. Antecedentes de la investigación	17
1.2. Bases teóricas	20
1.2.1 Conceptualización de la variable 1 ACTIVIDADES LÚDICAS	20
1.2.2. Conceptualización de la variable 2 NOCIONES ESPACIALES	32
1.2.3. La educación virtual en la educación inicial	41
1.3. Descripción del proceso diagnóstico	42
1.3.1. Nivel de investigación	42
1.3.2. Diseño de investigación	42

1.3.3. Población y muestra	43
1.3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
1.3.5. Procedimientos.....	43
1.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos	44
1.4.1. Formulación del problema.....	44
1.4.2. Objetivos:	44
1.4.3. Resultados de la guía de observación.....	45
1.4.2. Resultados de la entrevista realizada a los docentes.....	46
1.4.4. Desarrollo de la matriz de requerimientos	48
1.5. Selección de requerimientos a intervenir: justificación.....	49
CAPÍTULO II	51
PROPUESTA INTEGRADORA.....	51
2.1. Introducción.....	51
2.2. Descripción de la propuesta	52
2.2. Objetivos de la propuesta	53
2.2.1. Objetivo general.....	53
2.2.2. Objetivos Específicos.....	53
2.3. Componentes estructurales	54
GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES	56

2.4. Cronograma y fases de implementación	118
2.5. Recursos logísticos.....	119
2.6. Evaluación de la propuesta.....	119
CAPÍTULO III.....	120
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	120
3.1 Análisis de la dimensión técnica de la propuesta	120
3.2 Análisis de la dimensión económica de la propuesta	121
3.3 Análisis de la dimensión social de la propuesta	121
3.4 Análisis de la dimensión ambiental de la propuesta	121
CONCLUSIONES.....	122
RECOMENDACIONES.....	124
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	125
ANEXO N° 1.....	132
ANEXO 2.....	137
ANEXO 3.....	138
ANEXO N° 4.....	139
ANEXO N° 4.....	140
ANEXO N° 5.....	141
ANEXO N° 6.....	143
CAPTURAS DE LA BIBLIOGRAFÍA	143

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son sin lugar a dudas las estrategias didácticas más provechosas y dinámicas en el proceso de aprendizaje, especialmente en los niños de educación inicial. Cuando está presente la lúdica la clase se vuelve amena, los infantes trabajan espontáneamente y con placer, se desarrolla la autoestima porque al trabajar con sus pares, fortalecen sus relaciones interpersonales y aprenden en equipo ayudándose mutuamente. Cuando se aplica esta metodología los resultados son favorables y eficaces.

Por otro lado, el niño de educación inicial debe desarrollar las nociones básicas y las espaciales de manera óptima, con la finalidad de poder ubicarse en el tiempo y en el espacio, y relacionar los objetos que se encuentran a su alrededor, para que les permitan solucionar problemas cotidianos de manera autónoma. El dominio de estas nociones básicas permite que amplíen sus saberes y destrezas, indispensables para futuros aprendizajes.

En este marco, las actividades lúdicas tienen significativa importancia en el desarrollo del niño, como en el aprendizaje de las nociones espaciales ya que a través de la dinámica del juego aprenden de manera divertida, no se cansan y trabajan con entusiasmo. Por ello, la lúdica es la estrategia pedagógica recomendada para el trabajo con los infantes desde edades tempranas y en base a esta aplicación se evitaría que no presenten tengan dificultades en el aprendizaje posterior de las matemáticas.

El proyecto se enmarca en el dominio de investigación de la Universidad Técnica de Machala “Educación, justicia y ciudadanía” en la línea de procesos educativos y formación humana. El objetivo general del presente trabajo es determinar la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de subnivel Inicial, se

pretende resaltar la importancia de la lúdica en la construcción de aprendizajes significativos que perduren para la vida.

Para la realización del presente proyecto integrador, se acudió a la investigación bibliográfica en diferentes fuentes científicas que permitió realizar el análisis de las actividades lúdicas y las nociones espaciales. Con la finalidad de recabar información se recurrió a la entrevista y la guía de observación. Los datos proporcionados permiten reflexionar sobre la temática y diseñar una propuesta metodológica que contribuya a facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral del niño.

El presente está estructurado en tres capítulos; en el primero se presenta el diagnóstico del objeto de estudio donde se fundamenta la parte teórica de esta indagación. En el segundo capítulo se encuentra la propuesta con todos sus elementos, la misma que contribuye a mejorar el aprendizaje de las nociones espaciales. En el tercer capítulo se presenta la valoración de la factibilidad lo que permite reconocer si la propuesta tendrá los efectos positivos que se espera alcanzar.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Concepciones, normas o enfoques diagnósticos

Para la realización del presente proyecto se recurrió a fuentes bibliográficas fundamentando científicamente las concepciones sobre las actividades lúdicas, su importancia, tipos y beneficios en el aprendizaje y cómo influyen en la personalidad del niño. Además, se analiza textos científicos respecto a las nociones espaciales, tipos, clases de relaciones espaciales, entre otros aspectos que son importantes desarrollarlos desde que el niño nace y se van incrementando conforme va avanzando su estado evolutivo. Es necesario recalcar que el análisis realizado permitió establecer la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales.

1.1.1. Antecedentes de la investigación

Ricardo (2017) en la investigación denominada “Influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad de desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años” tiene como objetivo “destacar la influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad del desarrollo de las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años, para que todos sean integrados en el centro educativo de la mejor forma”. Se recurrió a métodos deductivo y analítico, luego del análisis de las encuestas a directivos, docentes y padres de familias llegó a la conclusión de que la guía didáctica con enfoque participativo dirigida a los docentes mejora el desarrollo psicomotor tanto fino como grueso y de esta manera alcanzar los objetivos propuestos.

Tierra (2017) en su tesis de grado denominada “Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica Manuel Villamarín Ortiz, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos” propuso como objetivo general “determinar el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica Manuel Villamarín Ortiz del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos”. La metodología empleada en esta investigación es descriptivo-selectivo, la autora obtiene como conclusión que, al incorporar la metodología del juego en el proceso educativo, se facilita la tarea del docente para cumplir con lo estipulado en el currículo nacional y lograr los objetivos curriculares.

Martínez (2020) en la investigación titulada “Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 San Gabriel Pomalca - Chiclayo Perú. 2019”. El objetivo es: “Determinar la influencia de actividades lúdicas para incrementar la motricidad gruesa”. Es una investigación experimental descriptiva cuya población fue de 300 estudiantes de 3 a 5 años, la muestra fue de 23 estudiantes; luego del análisis de la información llegó a la conclusión de que los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa; y, con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades.

Ortiz (2016) en su tesis titulada “La noción espacial y su incidencia en la lateralidad en los estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuela Modelo del Cantón Santo Domingo Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas” tiene como objetivo general: “Determinar la incidencia de las nociones espaciales en el desarrollo de lateralidad de los estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuela Modelo, del cantón Santo Domingo provincia Santo Domingo de los Tsáchilas”. Metodología: se aplica un enfoque cualitativo cuantitativo, se aplicó diversas técnicas investigativas, llegó a la conclusión de que el desarrollo de las nociones espaciales incide favorablemente en la lateralidad.

Cevallos (2016) en su tesis de grado denominada “Importancia de las nociones básicas de espacio en el desarrollo integral de los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la Escuela Fiscal Virginia Larenas ubicada en el distrito N°6 del cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lectivo 2015-2016”, tiene como objetivo “determinar la importancia de las nociones básicas de espacio en el desarrollo integral de los estudiantes de cuarto grado de educación básica”. La metodología usada para el presente trabajo es de tipo cualitativo-cuantitativo, se hizo uso de las investigaciones descriptiva, explicativa, de campo y bibliográfica; después del respectivo análisis se llegó a la conclusión que era necesario la implementación de una guía didáctica con actividades de nociones básicas de espacio para elevar el correcto sentido de orientación espacial, de tiempo, y trabajo motriz.

Mendoza (2019) en su tesis de grado titulada “Nociones espaciales y la concepción de los números hasta el número cuatro con niños en la institución educativa Caracoto-San Román-Puno-2016” tiene como objetivo general “Sistematizar estrategias metodológicas que permitan desarrollar las nociones espaciales y garantice la concepción de los números de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 1139 Caracoto –San Román –Puno–2016”. Se aplicó una investigación bibliográfica y se parte de las experiencias vividas en el aula de clase. Se obtuvo como conclusión que las nociones espaciales, permite el aprendizaje de los números naturales, que es fundamental en la vida diaria del niño y de las personas.

1.2. Bases teóricas

1.2.1 Conceptualización de la variable 1 ACTIVIDADES LÚDICAS

Las actividades lúdicas son estrategias educativas que favorecen el aprendizaje en los estudiantes, estas actividades están encaminadas a permitir que las clases sean motivadoras e interesantes, salir de las rutinas y monotonías diarias de la educación tradicional donde el estudiante es receptor de conocimientos. La lúdica contribuye a que los educandos construyan su propio aprendizaje. Al respecto, Posilagua, Chenche y Vallejo (2017) afirman que:

La actividad lúdica es la metodología más recomendada para el desarrollo integral del niño, especialmente en la edad temprana ya que, a través de ella, no solo desarrollará su motricidad, sino que se incrementa también sus habilidades intelectuales, sociales, morales y creativas (p. 1034).

En este sentido, las actividades lúdicas son esenciales en el proceso de aprendizaje, y fundamentalmente en educación inicial, ya que las personas lo que ven aprenden, aparte de ser significativas son perdurables, si las obtienen a través del juego. Los niños desarrollan y estimulan sus capacidades cognitivas y todas las áreas como parte de su desarrollo integral, como una estrategia que el docente puede provocar dentro y fuera del aula de clase.

En este contexto, Córdoba y García (2017) refieren que la lúdica “favorece la creación de espacios de valorización de la experiencia holística del otro, desde el reconocimiento de la relevancia de la propia interioridad” (p. 83). En este sentido, las estrategias lúdicas motivan a los niños a participar dinámicamente en actividades educativas, sociales y culturales; así como también posibilitan mayor acercamiento con el docente, con la finalidad de brindarles seguridad, confianza, compañerismo y respeto a sus amigos y docentes.

A través de la lúdica los niños se enfrentan a la vida de manera placentera siendo esencial para el desarrollo como persona. Los niños disfrutan mientras aprenden, de esta manera expresan sus emociones y sentimientos de manera libre; por ello, la lúdica lleva al disfrute, gozo, recreación y esparcimiento, aquí las emociones juegan un papel importante porque el niño se siente feliz y se recrea mientras aprende.

López (2019) manifiesta que “el sujeto adquiera nuevos conocimientos mediante actividades recreativas y significativas, que rompen con la estructura tradicional de enseñanza, a partir de la interacción con el objeto de estudio, formando nuevas estructuras cognitivas, que posibiliten establecer relaciones con otros saberes” (p. 137). Las actividades lúdicas son indispensables para el aprendizaje significativo y duradero a partir de estrategias dinámicas y reales, saliendo de lo tradicionalista como inicio de nuevas estructuras para un desarrollo intelectual acorde a su edad.

Posligua, Chenche y Vallejo (2017) señalan que la lúdica “es esencial para el desarrollo y crecimiento mental del niño, permitiendo adquirir un papel importante en el ser humano de complementación en sí mismo” (p. 15). Por ello, desde cuando el niño ingresa a la escuela, es necesario que encuentre un ambiente lúdico acorde a sus intereses que lo motiven a aprender, que le guste asistir diariamente a la escuela, de esta manera las acciones que se emprendan mediante el juego, contribuyen al desarrollo de su personalidad, por esta razón los niños que crecen en un ambiente positivo, afectivo y lúdico, son felices y comprenden fácilmente todo lo que experimentan a través de sus órganos sensoriales.

1.2.1.1. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje

Las actividades lúdicas tienen importancia significativa en el aprendizaje de las personas, un niño que se educa en un ambiente lúdico aprende con entusiasmo, es optimista y desarrolla su creatividad e imaginación. Guzmán (2018) afirma que “el juego es importante en el desarrollo integral del niño, a través de él, el infante puede adquirir conocimientos, habilidades y destrezas las cuales le brinda la oportunidad para conocerse a sí mismo, a los demás y al entorno que lo rodea” (p. 155). En este contexto, las actividades lúdicas estimulan a los niños para aprender más, a relacionar lo que conocen con las nuevas experiencias, a desarrollar habilidades y destrezas que contribuyan a su desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo y social. Es decir, que permiten y garantizan el desarrollo de su personalidad acorde a sus necesidades e intereses por lo que es recomendable fortalecerlas y aplicarlas desde la educación inicial con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizajes y obtener en lo posterior buenos resultados académicos.

En este sentido, Zapateiro y Poloche (2018) afirman que “la lúdica es importante en el aprendizaje, rompen con la rutina de ejercicios mecánicos y despiertan el interés de los estudiantes garantizando el esfuerzo que requiere la investigación matemática; desarrollan habilidades, destrezas, hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar” (p. 125). Por ello, es necesario implementar en las clases juegos que propicien el desarrollo del pensamiento, la reflexión, diversas posibilidades de dar solución a un problema, buscar otras alternativas de solución, establecer conjeturas, aprender a justificar sus acciones para convencer a los demás.

Por lo expuesto, el docente debe propiciar el uso de juegos que permitan el desarrollo de capacidades mentales, ya sean deductivas, inductivas, experimentales, de síntesis, análisis, entre otros, por más sencillos y pequeños que sean los problemas, para que poco a poco vayan

aprendiendo desde pequeños a dar soluciones a las dificultades que se le presenten. Estos procesos propician que los niños desarrollen la creatividad, imaginación, el pensamiento crítico, la lógica matemática con problemas acorde a su edad.

1.2.1.2. Los espacios lúdicos interiores y exteriores

En los centros educativos, los espacios lúdicos juegan un papel importante porque permiten la realización de actividades encaminadas a lograr un objetivo que es la interacción de los niños con sus docentes y compañeros y sobre todo facilitar su aprendizaje, que ellos aprendan jugando para que el proceso de aprendizaje no sea rutinario.

Cuesta, García y González (2016) manifiestan que “los docentes deben salir del espacio – clase para ir al espacio- escuela y sacarles el máximo provecho con la finalidad de realizar actividades lúdicas” (p. 64). Los espacios interiores principalmente las aulas deben estar organizadas de acuerdo a la actividad que se va a realizar tomando en cuenta las necesidades e intereses de los niños, por lo que el aula estará distribuida de manera distinta cada cierto tiempo. Esta área es primordial y los docentes deben tomar en cuenta que los niños se desmotivan fácilmente y no les llama la atención lo rutinario.

Los espacios exteriores también deben estar acondicionados a las necesidades de los niños, a aprovechar el medio natural para su aprendizaje. En estas áreas debe haber siempre juegos infantiles acorde a los niños, árboles, plantas y huertos que permitan la interacción de los infantes con su entorno natural a la vez que le brinden un aprendizaje significativo. Por ello, los docentes deben planificar estas actividades para que las clases sean provechosas y los estudiantes aprendan de manera divertida.

1.2.1.3. Beneficio de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas brindan provechosas oportunidades para salir de la rutina escolar, a través del juego pueden aprender nociones espaciales, temporales, cuantificación, clasificación, agrupación, incluso a leer y escribir con sus propios códigos. Coloma y Juca (2019) afirman que “los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante” (p. 2). Los juegos permiten orientar el interés de los infantes a diferentes ámbitos de aprendizaje, a jugar con la naturaleza, con su entorno natural y social, con su identidad y autonomía, con la forma de comunicarse con los demás, aprender a desarrollar su lenguaje y a incrementar sus relaciones interpersonales.

La actividad lúdica utiliza el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, en el campo individual y colectivo; a través de esta pedagogía se establecen interacciones positivas entre estudiantes y docentes, así como también los objetivos, contenidos de aprendizaje y logros alcanzados deben estar en estrecha conexión con la lúdica a aplicarse. La pedagogía lúdica orienta el proceso educativo en busca de mejores oportunidades de aprendizajes significativos que permitan brindar a los niños una educación cumpliendo con estándares de calidad.

Tamayo (2017) afirma que “el juego se convierte en un escenario que toma importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es una estrategia altamente motivadora e incita a realizar actividades que no son rutinarias mientras se aprende” (p. 112). Es importante aplicar esta metodología porque los infantes se relacionan con el mundo exterior expresando sus emociones y sentimientos hacia los demás. al ser una estrategia motivadora, tanto docentes como estudiantes interactúan compartiendo provechosas experiencias en el salón de clase.

Rodríguez (2017) manifiesta que entre los beneficios de las actividades lúdicas se encuentran:

El niño fortalece la autoestima porque a través del juego descubre y conoce su entorno y se relaciona con él, esto le permite descubrir sus fortalezas y debilidades. También brinda oportunidades para manipular, percibir, observar y degustar su entorno, todo ello en un marco de orden y disciplina en un clima escolar acogedor. Además, los niños desarrollan habilidades del pensamiento que le permiten obtener aprendizajes duraderos (p. 3).

En este sentido, la lúdica tiene muchos beneficios que contribuyen a mejorar procesos didácticos y metodológicos, es tarea del docente seleccionar las mejores estrategias y actividades que permitan cumplir con los objetivos de aprendizaje. Además, vivenciar con los niños en los rincones de juego experiencias significativas y confortadoras que tributen al bienestar e involucramiento de los niños, a que asuman compromisos y responsabilidades disfrutando de lo que aprenden.

Zuluaga (2016) manifiesta que “la lúdica está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, potenciando estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas, fortaleciendo las relaciones sociales, desarrollando cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo cooperativo” (p. 238). A través del juego se despiertan emociones, se desarrollan las interrelaciones personales con compañeros y docentes, la capacidad para organizarse y compartir con los demás.

Por lo expuesto, la lúdica en la clase es fortificante, los niños ponen en juego todos sus órganos, así como también sus funciones psíquicas, prepara al infante socialmente para la vida,

desarrolla el lenguaje, potencia la imaginación y creatividad porque ellos son muy observadores. Es necesario dejar a un lado la pedagogía pasiva donde el niño solo cumple órdenes para realizar ciertas actividades escolares sin involucrarse activamente en ella, hay que respetar la libertad y autonomía en los niños, así como también propiciar el trabajo individual y colectivo.

Con respecto a las características de los juegos educativos, Decroly afirma que “posibilitan el desarrollo de las funciones mentales y la apropiación inicial de ciertos conocimientos, que propicien la repetición frecuente del desarrollo de capacidades para que el niño atienda, retenga, y comprenda, además pueden realizarse de forma individual y grupal” (Bermejo, 2016, p. 60). Por lo expuesto, el juego es primordial en la educación inicial, despierta el interés del niño por aprender, se preocupa por cumplir con las reglas del juego y no está presionado por cumplir una rutina que se le impone.

1.2.1.4. El juego y su influencia en los aspectos de la personalidad

El juego influye significativamente en los cuatro aspectos de la personalidad del niño, como producto de la interacción con el medio potenciando el desarrollo integral del niño. La primera infancia es la mejor etapa del niño, durante ella el infante aprende a través del juego, aquí se interrelacionan las habilidades motrices, intelectuales, sociales y afectivas. Es una etapa que marca su futura personalidad por lo que es fundamental incentivar la lúdica en sus diferentes actividades.

En este sentido, Cuellar, Tenreiro y Castellón (2018) manifiestan que “las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento como aspectos esenciales del individuo son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (p. 122). Es decir que el juego incide en el desarrollo psicomotor porque proporciona fuerza, equilibrio, realizan discriminaciones, manipulan

objetos, relacionan su cuerpo con el mundo exterior. En lo cognitivo, estimula el desarrollo del pensamiento, la creatividad, imaginación, atención y memoria. En el aspecto social, fortalece la cooperación, solidaridad, la comunicación y disminuye conductas agresivas. En el aspecto emocional, produce satisfacción, controla la ansiedad y contribuye a la resolución de conflictos.

1.2.1.5. Tipos de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas tienen una función didáctica porque posibilitan el tratamiento de destrezas intelectuales, motrices y afectivas de manera interactiva, generando satisfacción en las actividades que realizan; por ello, es imprescindible que estas sean planificadas en el currículo de educación inicial y en todos los años de educación básica para facilitar el aprendizaje en los niños. Las actividades lúdicas pueden ser de tipo intelectuales, sensorio-motriz, afectivas, sociales y creativas.

1.2.1.5.1. Intelectuales

“Estas actividades lúdicas facilitan los procesos de observar, analizar, interpretar y resolver problemas” (Moreno, Jaraba, y Medrano, 2019, p. 154). El aprendizaje es motivador porque los niños al realizar observaciones directas reciben fácilmente lo que se desarrolla a su alrededor a través de sus órganos sensoriales, analizan lo que detectan, pueden interpretar relacionando sus experiencias anteriores con las que adquieren en ese instante. De esta manera se les facilita la resolución de problemas que se presentan en su contexto acorde a su edad.

1.2.1.5.2. Sensorio-motriz

Este tipo de actividades lúdicas potencian las habilidades perceptivo motrices y tributa al desarrollo armónico e integral del individuo. Mediante este tipo de juego se fusiona lo físico con

lo corporal, los niños manifiestan su personalidad espontánea y naturalmente. La actividad motora mediante ejercicios, caminatas, carreras, juegos de competencia permiten que los niños experimenten vivencias satisfactorias que contribuyen a fortalecer las habilidades y destrezas necesarias para adquirir nuevos aprendizajes. “Las actividades cotidianas, rutinarias y lúdicas que desarrollan las familias son primordiales para el desarrollo integral del niño” (Cáceres, Granaday Pomés, 2018, p. 3).

1.2.1.5.3. Afectivas

Según Moreno, Jaraba, y Medrano (2019) “Estas actividades lúdicas influyen en la personalidad, equilibrio emocional, la autovaloración y autorregulación del niño; permiten conocer y dominar el mundo que le rodea y el propio como parte integrante de un todo” (p. 154). Aplicando este tipo de actividades lúdicas se trata de evitar frustraciones, proporciona momentos de alegría, placer y diversión. Estos juegos son importantes porque los niños aumentan su autoestima, se valoran y se sienten incluidos en los grupos con sus compañeros y amigos.

1.2.1.5.4 Sociales

Facilitan las interacciones y la socialización entre los niños y; por lo tanto, unos aprenden de otros, permiten el trabajo en equipo, la ayuda mutua, solidaridad y cooperación en busca de un mismo objetivo, además se forjan valores. Según Vygotsky los niños aprenden mejor en la interacción social y el juego propicia estas oportunidades para fortalecer la autoconfianza, autonomía y desarrollo de la personalidad. En este sentido, Alfonso y Olaya (2019) afirman que “es preciso señalar que el juego acerca a los niños a su entorno natural y social, lo conduce de una manera divertida a la resolución de problemas, así como a la asimilación de conductas para afrontar situaciones futuras” (p. 76)

1.2.1.5.5 Creativas

Moreno, Jaraba, y Medrano (2019) afirman que “mediante la aplicación de este tipo de actividades lúdicas, los niños observan, experimentan, crean con sus propias ideas y con los recursos que tienen a su alcance, dejan fluir sus ideas e imaginación para construir nuevas cosas” (p. 154). La lúdica promueve en el aula de clase la dinámica interactiva que posibilita el logro de aprendizajes duraderos a partir de las experiencias vividas con sus compañeros y docentes, aprendizajes que contribuyen a su formación integral.

Cualquiera que sea el tipo de actividad lúdica que se aplique con los niños para desarrollar las relaciones lógico-matemáticas u otra área de conocimiento, es recomendable desarrollarlas mediante el juego cooperativo porque mediante este tipo de juego, los infantes trabajan por lograr un mismo objetivo dejando a un lado la competencia, se trata de que todos los niños participen y no se fomente el individualismo.

Los juegos cooperativos tienen sus características propias, en este sentido, Bermejo (2016) señala “el objetivo es jugar y no ganar, tiene como finalidad divertirse, permite la integración de todos, fomenta la igualdad, todos tienen las mismas metas, las reglas no son estrictas, se fomenta el respeto” (p. 61). Es decir, que los juegos cooperativos fomentan el trabajo grupal, la empatía, cooperación, los niños son solidarios, afectivos y no les importa perder, lo importante es jugar.

1.2.1.6. Evolución del juego en la educación infantil

Conforme los niños van creciendo, van cambiando la forma de jugar y por lo tanto los juegos, es decir que estos van evolucionando a través del desarrollo infantil. Según Piaget (como se citó en Albornoz, 2019) los estadios evolutivos del juego son:

Estadio sensorio-motor: en esta predomina el juego funcional o de ejercicio, durante esta etapa, el juego es de repetición de acciones sensorio-motoras porque al niño le causan placer. Estadio preoperacional: se caracteriza por el juego simbólico, en este periodo los objetos representan a otros que no están presente. Estadio de las operaciones concretas: en este estadio se impone el juego de reglas, que los jugadores deben cumplirlas y respetarlas, hay cooperación entre ellos (p. 210).

Lo citado anteriormente indica que el juego está relacionado directamente con las funciones cognitivas de cada estadio de desarrollo del niño. Es decir que Piaget considera que el juego progresa paulatinamente acorde al pensamiento del niño, que no es una actividad aislada. Cabe recalcar que la lúdica es una actividad innata en los infantes, que adquiere muchas formas y progresa con la edad del niño.

1.2.1.7. La actividad lúdica como estrategia metodológica

La actividad lúdica se constituye en una estrategia metodológica activa y participativa que contribuye a mejorar y optimizar el proceso de aprendizaje, es indispensable en el aula porque mantiene a los niños motivados e interesados por aprender mientras juegan. Al respecto, Medina, Arrieta, Vidal y Rojas (2019) refieren que “La lúdica es una de las herramientas más importantes para lograr atraer la atención de los estudiantes en las clases y facilitar los procesos de aprehensión” (p. 2). La aplicación de esta metodología es una oportunidad para el desarrollo de habilidades y capacidades en diferentes áreas. Cabe recalcar que las actividades lúdicas, además de orientar a la adquisición de saberes mediante la aplicación de diversos procesos intraclase, también brindan oportunidades para fomentar y fortalecer los valores que desde la casa los niños ya vienen adquiriendo y contribuyen a la formación de su personalidad.

Sánchez, Castillo y Hernández (2020) afirman “el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: inteligencia, lenguaje, pensamiento, memoria, percepción y la atención” (p. 5). Este tipo de metodología desarrolla habilidades y destrezas creativamente, se soluciona los problemas que se les presentan, los niños se centran en lo que hacen y trabajan con empeño. Por esta razón, es necesario que los docentes apliquen esta metodología en la clase con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje.

Por su parte, Barcenilla y Levratto (2019) afirman “El juego constituye una actividad natural y espontánea en la infancia cuya importancia en el desarrollo están ampliamente demostrada desde las teorías de Piaget y Vygotsky y por los estudios que muestran sus beneficios en el desarrollo global del niño” (p. 2). Pues este tipo de estrategia metodológica, permite que los niños se centren en lo que hacen y trabajen con empeño. Por esta razón, la lúdica en el aula hace recreativa la clase, constituyéndose en un elemento indispensable en la formación integral del infante. Es necesario que los docentes apliquen esta metodología en la clase con la finalidad de alcanzar los logros de aprendizaje requeridos.

En este sentido, Cepeda y Belalcázar (2019) manifiestan que “la lúdica adquiere un valor significativo dentro del quehacer formativo, pues visualiza un aprendizaje eficiente desde el cumplimiento de los objetivos escolares” (p. 92). En este sentido, las estrategias lúdicas buscan favorecer nuevos ambientes, que sean flexibles y alternativos donde se aborda la realidad comparándola con los recursos que están al alcance de docentes y niños con la finalidad de facilitar el aprendizaje. En sí, el juego es una actividad desinteresada, no tiene exigencias, no persigue ganancias, sino que más bien está vinculada al uso de la imaginación e imitación de la realidad.

1.2.2. Conceptualización de la variable 2 NOCIONES ESPACIALES

Las nociones espaciales según Berciano, Jiménez y Anasagasti (2017) es “la capacidad de razonamiento que los niños utilizan para establecer relaciones con los objetos, entre los objetos, personas y lugares. Relaciones que dan lugar al reconocimiento de atributos y comparación, como base de los conceptos de espacio, forma y medida” (p.121) en este sentido, las nociones espaciales se van adquiriendo y desarrollando cuando el niño desde que nace va adquiriendo experiencias en la interacción con las personas y objetos que le rodean, estas experiencias adquiridas contribuyen a su desarrollo integral.

El juego es la estrategia ideal para el desarrollo de las nociones espaciales por ello es importante que el docente potencie las relaciones de dirección y distancia con la finalidad de que los niños se orienten bien y describen movimientos tomando en cuenta la posición de su cuerpo. Al respecto, Zapateiro, Poloche y Camargo (2018) afirman que “a través de la observación, los estudiantes retienen la ruta y construyen claves externas, con respecto a un punto de referencia, la distancia estimada a los objetos y la dirección” (p.128); por eso las nociones espaciales les permiten a los niños orientarse, ubicarse o señalar dónde se encuentran los objetos.

El niño desde temprana edad, en la interacción con los demás explora su entorno, conoce y percibe a través de los órganos sensoriales las características del medio que le rodea y establece relaciones. A decir de Berciano, Jiménez y Anasagasti (2017) “el niño analiza bien su entorno relacionando todo lo que observa y toma las decisiones adecuadas, en este proceso influye mucho la estimulación que reciba” (p. 2). En este sentido, el docente tiene la tarea de planificar y ejecutar actividades y estrategias que favorezcan al niño en el desarrollo de las nociones espaciales. A pesar de que ya las adquiere desde el momento cuando se pone en contacto con el mundo que le rodea,

es importante fortalecerlas cada día con la finalidad de que los niños no tengan luego dificultades espaciales en su aprendizaje.

Zapateiro, Poloche y Camargo (2018) manifiestan que “los bajos desempeños en orientación espacial afectan a los niños no solo en matemáticas, sino que también incide en otros ámbitos del conocimiento e incluso en su vida cotidiana” (p.123). Por ello, es necesario aplicar estrategias metodológicas significativas que lleven al estudiante a dominar las nociones espaciales. Durante la primera infancia, desarrollan nociones de matemáticas informales, indispensables para el posterior aprendizaje de la matemática formal y la lectoescritura.

1.2.2.1. Niveles o etapas de las nociones espaciales

“Según Piaget la interiorización de la noción espacial está ineludiblemente relacionada a la adquisición del conocimiento de los objetos, por ello cuando estos se desplazan, el niño empieza a desarrollar esta noción” (Zapateiro, Poloche y Camargo, 2018, p. 123). Mientras el niño juega, los objetos se acercan, se alejan, se cambian de posición, se va dando cuenta poco a poco si está cerca o lejos, si está arriba o abajo.

Las nociones espaciales se van desarrollando paulatinamente y el niño va adquiriendo habilidades para ubicarse en el espacio. Piaget señala que las nociones espaciales se fundamentan en tres etapas o espacios: espacio topológico, euclidiano y proyectivo.

Espacio topológico: este tipo de noción espacial se desarrolla en los niños desde que nace hasta los 3 años, al principio es visual y unas veces motrices, pero, a medida que va creciendo su espacio se amplía, ya se da cuenta de las distancias, direcciones en

relación a su cuerpo sea moviéndose, caminando, observando o manipulando (Valecillo, 2019, p. 233).

El desarrollo del espacio topológico está influenciado directamente por las interacciones que tiene el niño con la familia porque se da desde que el niño nace, es una etapa que debe ser aprovechada para que las personas que cuidan o protegen a los infantes en casa, tengan el suficiente apego para proporcionarles todos los materiales necesarios para que potencien sus habilidades visomotoras al manipular objeto y relacionarlas con su cuerpo.

Espacio euclidiano: esta etapa o nivel se desarrolla entre los tres y siete años, cuando ya se va fortaleciendo el esquema corporal. Durante este nivel el niño desarrolla las nociones de: Tamaño: grande, mediano, pequeño. Dirección: a, hasta, desde, aquí. Situación: dentro, fuera, encima, debajo. Orientación: derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, detrás (Valecillo, 2019, p. 235).

En este tipo de espacio se desarrolla las nociones de medidas, distancias, los niños poco a poco van aprendiendo a ubicarse en el espacio. Están en capacidad de unir objetos y separarlos, ubicarlos en lugares diferentes según se les indique, aprender a distinguir características de los objetos porque son muy observadores, e incluso ya establecen semejanzas y diferencias fortaleciéndose así el pensamiento lógico-matemático.

Espacio proyectivo o racional: después de los siete años, el niño está en capacidad de hacer representaciones mentales de las relaciones espaciales que se establecen entre los objetos y su propio cuerpo. Se presenta cuando el niño tiene que situar unos objetos en relación a otros (Valecillo, 2019, p. 234).

Este espacio está relacionado con las representaciones mentales que realizan los niños luego de observar distancias y tamaños de objetos en relación a su esquema corporal, ellos crean una imagen mental a través de lo que perciben con los sentidos. Esto les permite crear, formar o representar lo que poseen en sus estructuras mentales. De esta manera los niños desarrollan su creatividad y pensamiento crítico debido a que es una actividad cognitiva.

1.2.2.2. Desarrollo de la noción espacio

Según Piaget, el desarrollo de la noción espacio empieza en el niño desde su etapa sensorio-motriz, este desarrollo se inicia con el contacto bucal, luego cuando manipula objeto, después con la marcha motriz, esto se da durante los dos primeros años. Los primeros conceptos espaciales que el niño adquiere son: delante –atrás, dentro – fuera, grande – pequeño. Cuando el niño va a cumplir los tres años, ya se puede orientar acorde a sus necesidades, es un proceso lento que poco a poco va desarrollando hasta consolidarse a los seis o siete años.

Para Sovalvarro y Camacho (2018) “El niño va construyendo el espacio en base a sus movimientos, a las interacciones que tiene con los objetos, luego a las imágenes que representa” (p.4). Por ello, es necesario que desde los primeros años de edad el niño tenga a su disposición diversos recursos que le permitan desarrollar habilidades perceptivas para de esta manera pueda organizarse en el espacio. La organización espacial se da de acuerdo a la manera en que percibe las posiciones de dos o más objetos en relación consigo mismo y con uno o más objetos. Esta organización se da a través de las relaciones espaciales sujeto-objeto, sujeto-sujeto, objeto-objeto y objeto con el espacio.

Aprender a ubicarse en el espacio tiene significativa importancia porque permite desenvolvemos, así como también se puede dar indicaciones de donde nos encontramos para que lleguen a ese lugar. Berciano, Jiménez y Salgado (2017) afirman que “el desarrollo de estas capacidades es paulatino y debe trabajarse desde las primeras edades” (p. 32). Por ello, cuando el niño llega a educación inicial ya domina pequeñas nociones espaciales en la medida de sus posibilidades, dependiendo del contexto en que se ha desarrollado. Aquí la labor del docente es fundamental porque tiene en sus manos desarrollar y/o potenciar estas habilidades para que el infante pueda luego ubicarse en el espacio.

1.2.2.3. Estadios del desarrollo cognitivo respecto a las nociones espaciales según Piaget

Según Piaget, las personas pasan por cuatro estadios cognitivos, estos estadios están también relacionados a la adquisición de las nociones espaciales. Los estadios son: sensorio-motor, preoperacional, operaciones, operaciones concretas y operaciones formales. El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su mundo. “Piaget manifiesta que en cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio” (Albornoz y Guzmán, 2016, p. 187).

El desarrollo cognitivo para Agudelo, Pulgarín y Tabares (2016) “es un proceso mediante el cual se da el aprendizaje, este nace de la socialización, interacción con el entorno y el mundo que lo rodea, el niño percibe, organiza y adquiere aprendizajes que le permiten crecer tanto intelectual como madurativamente” (p. 74). Es decir, que el niño va adquiriendo experiencias

significativas acorde a su contexto porque su desarrollo cognitivo está influenciado por el entorno familiar, escolar y comunitario.

Durante la primera infancia, los niños atraviesan por dos etapas significativas que marcan su desarrollo cognitivo porque son la base para el desarrollo de las nociones espaciales. en este sentido, Piaget da a conocer los estadios cognitivos, siendo estos:

Estadio sensorio-motor: esta etapa se caracteriza por el desarrollo de reflejos innatos involuntarios, poco a poco va diferenciando los objetos que le rodean y le permiten coordinar y desarrollar esquemas mentales, procedimientos y conductas hasta llegar a la representación mental de la realidad. Estadio preoperacional: los niños están en capacidad de recurrir a esquemas representativos diversos, atribuye vida y características subjetivas a objetos inanimados, ellos comprenden la realidad a partir de esquemas mentales que ya poseen (Saldarriaga, Bravo y Loor, 2016, p. 132).

Luego, cuando ya están en entre los 7 y 8 años se desarrollan las otras dos etapas que son:

Estadio operaciones concretas: los niños están en capacidad de realizar clasificaciones, seriaciones y entienden la noción de número, establecen relaciones cooperativas y toman en cuenta el punto de vista de sus compañeros. Estadio operaciones formales: los chicos están en capacidad de elaborar hipótesis y proposiciones sin que los objetos estén frente a ellos. Las relaciones espaciales se desligan de la acción (Saldarriaga, Bravo y Loor, 2016, p. 132).

Estas etapas o estadios son tomados como referencia para el desarrollo de contenidos y destrezas que estén en correspondencia con la etapa cognitiva en que se encuentra el niño con la finalidad de que se vayan graduando acorde a sus necesidades e intereses.

1.2.2.4. Espacios en la escuela infantil

Acosta y Alsina (2016) citan a Alcina quien manifiesta que “los niños, en la primera infancia, tienen nociones previas sobre matemáticas informales, que son el eslabón imprescindible para que posteriormente puedan aprender las matemáticas formales en el contexto de una enseñanza reglada que progresivamente les permite adquirir la competencia matemática” (p.3). Esto indica que los infantes desde sus primeros años ya van desarrollando nociones matemáticas de una manera informal que, luego cuando ingresan a la educación formal las fortalecen poco a poco.

La escuela al igual que el hogar son los espacios donde el niño interactúa con las personas que forman su contexto, estos espacios permiten que los niños puedan comprender las relaciones entre el espacio y su esquema corporal. Alsina y León (2016) refieren que “los niños de 0 a 3 años obtienen sus primeros conocimientos matemáticos intuitivos e informales a partir de sus experiencias mediante la exploración con el entorno, así como también manipulando y jugando con quienes están a su alrededor” (p. 35).

Los espacios dependen de las circunstancias y tamaño en los que los niños pueden realizar diferentes acciones para el desarrollo de las nociones espaciales. Al respecto, existen tres clases de espacios:

Microespacio: en este espacio tienen lugar las interacciones que están relacionadas a la manipulación de objetos pequeños. Mesoespacio: en este espacio los

niños tienen oportunidad de desplazarse por su casa de un lugar a otro tanto al interior como al exterior. Macroespacio: son espacios grandes donde los infantes no pueden obtener una visión integral del mismo (Berciano, Jiménez y Anasagasti, 2017, p. 124).

En este sentido, el microespacio hace referencia a aquellos objetos muy pequeños menor a su estatura, son objetos en miniatura. El mesoespacio se refiere a aquellos objetos que forman parte del entorno del niño, sus juguetes, sus cosas pequeñas con tamaños reales y puede desplazarse libremente dentro o fuera del entorno. En cambio, el macroespacio son lugares que tienen mayor extensión y los objetos que está a su alrededor son más grandes que él.

1.2.2.5. Clasificación de las nociones espaciales

Las nociones espaciales se constituyen en la base del conocimiento matemático y tienen lugar cuando el niño se pone en contacto con objetos que están a su alrededor, es un proceso de discriminación, clasificación, que se desarrolla en las interacciones con los demás. Según Barreto (2019) las nociones espaciales se clasifican de la siguiente manera:

Arriba-abajo: estas nociones indican la posición de un cuerpo o de un objeto con respecto a otro. Las nociones delante –atrás, encima-debajo, cerca – lejos, hacen referencia a posición del cuerpo u objeto tomando en cuenta el espacio que ocupa” (p. 54)

En el proceso de aprendizaje es indispensable el desarrollo de las nociones espaciales porque los infantes aprenden no solo a orientarse, sino que, también aprenden a establecer relaciones, a comunicarse, a desarrollar su lenguaje, a visualizar bien los objetos y describir características, por muy sencillo que sea, es importante en el desarrollo integral del niño. Además,

potencian las operaciones lógicas porque al observar objeto y manipular materiales concretos, estas pasan a formar parte de sus esquemas mentales que luego son representados y asignados a otros objetos.

1.2.2.6. Importancia del desarrollo de las nociones espaciales en educación inicial.

En la educación inicial tiene significativa importancia el desarrollo de las nociones espaciales porque a medida que el niño va creciendo, percibe todos los objetos y sujetos que hay a su alrededor. Así mismo, va ampliando sus relaciones espaciales, las ubican en el espacio y las relacionan mientras las observan. Cuando el niño desarrolla un mundo espacial estable, las observaciones se mantienen así; por ello, puede realizar comparaciones, establecer semejanzas y diferencias; es por esto que, el desarrollo de las nociones espaciales es esencial en la educación inicial con la finalidad de que los niños refuercen su desarrollo cognitivo.

Por ello, es necesario que los docentes conozcan el potencial de sus estudiantes, las estrategias que van a implementar de acuerdo a las necesidades e intereses de ellos con la finalidad de proponer actividades interesantes y significativas que les permitan descubrir y adquirir su propio aprendizaje y que, además, ayude a los infantes a transitar del pensamiento concreto al abstracto. Se trata de que los niños a través del dominio de las nociones espaciales no tengan dificultades en el aprendizaje posterior de la lectoescritura y la matemática por ello es importante la estimulación desde la casa y luego en la escuela con la finalidad de que le permita resolver problemas sencillos de su entorno.

Al respecto, Feliceti y Pineda (2016) refieren que “conceptualizar, vaticinar, o usar creativamente determinadas estructuras, para solucionar problemas reales o hipotéticos en contextos variados, se convierten en habilidades centrales en el desarrollo del pensamiento matemático que involucran la movilización de procesos numéricos, métricos, geométricos, aleatorios o variacionales” (p. 258). Es decir, que las vivencias que adquiere desde el hogar y en la escuela se convierten en oportunidades de aprendizaje para transformar esquemas mentales y ver el mundo de otra manera actuando matemáticamente.

1.2.3. La educación virtual en la educación inicial

A nivel mundial el sistema educativo ha dado un cambio trascendental debido a la pandemia del COVID 19 producto de ello, las escuelas cerraron sus puertas para dar paso de la educación presencial a la virtual porque el estado de confinamiento así lo exige con la finalidad de salvaguardar la vida de niños, docentes y padres de familia. Según el Ministerio de Educación (2020) “El currículo para la emergencia es un aporte para que las instituciones educativas atiendan prioritariamente la búsqueda, retención y permanencia de niños y adolescentes en el sistema educativo, reduciendo los niveles de exclusión y manteniendo” (p.5). Esta disposición gubernamental permite que los estudiantes continúen con sus estudios e hizo que desde casa docentes y alumnos interactúen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el proceso de aprendizaje a través de la educación virtual juegan un papel importante los padres de familia o cuidadores de los niños especialmente de educación inicial que deben tener un acompañante que los apoyen en el proceso de aprendizaje. Por su parte los docentes deben emplear las mejores estrategias metodológicas para que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos y de calidad. La crisis sanitaria provocada por la pandemia permitió que evolucione

la educación, que docente, niños y padres de familia se involucren en el manejo de las nuevas tecnologías de la comunicación.

En este sentido, la educación virtual entró en los hogares e involucró a la familia en el proceso de aprendizaje de sus hijos. Como manifiestan Tejedor, Servi, Tusa y Parola (2020) “La suspensión de las actividades docentes presenciales para dar paso a la virtualización ha supuesto que el profesorado y el alumnado tengan una elevada presión, tanto en su trabajo como en la adaptación al nuevo escenario (p. 4). Esto indica que la comunidad educativa tuvo que aprender de manera súbita el manejo de plataformas virtuales. Particularmente los docentes que deben planificar estrategias que permitan motivar, guiar y orientar a los estudiantes en el aprendizaje.

1.3. Descripción del proceso diagnóstico

1.3.1. Nivel de investigación

El proyecto se enmarca en el dominio de investigación de la Universidad Técnica de Machala “Educación, justicia y ciudadanía” en la línea de procesos educativos y formación humana. La investigación es de tipo descriptiva porque caracteriza una problemática latente en la escuela de educación básica 23 de Abril con los niños de educación inicial en el desarrollo de las nociones espaciales. “La investigación de tipo descriptiva se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando” (Guevara, Verdesoto y Castro, 2020, p. 166).

1.3.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es cualitativo porque describe situaciones y comportamientos observados. Al respecto, Calero y Collazo (2017) afirman que “esta metodología busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de los actores, permite realizar descripciones a

partir de observaciones que adquieren forma de narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros escritos de todo tipo” (p. 2).

1.3.3. Población y muestra

La población está compuesta por 20 estudiantes de educación inicial de la escuela de educación básica 23 de Abril de la parroquia la Iberia. Debido a la etapa de confinamiento, las clases son virtuales y se pudo aplicar la guía de observación a 5 niños porque no todos tienen las mismas posibilidades de conectarse diariamente para recibir las clases, y también la maestra se contacta con ellos por otros medios electrónicos o visitas a los hogares de los estudiantes.

1.3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se recurrió a aplicar una entrevista a las 3 docentes de educación inicial. La entrevista consta de 6 preguntas referentes a la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales. Para realizar una triangulación de los datos proporcionados, se aplicó una guía de observación, la misma que consta de 7 aspectos a observarse con una escala cualitativa de alternativas que corresponden a: “sí, no, a veces”. Esta guía se aplicó mediante vía zoom durante las clases que impartía la docente. Estos datos fueron procesados y analizados; y, a partir de ellos se presentó la propuesta metodológica para contribuir a mejorar el aprendizaje de las nociones espaciales mediante estrategias lúdicas activas y participativas.

1.3.5. Procedimientos

Para la recolección de datos durante la investigación primero se realizó un oficio a la directora de la escuela de educación básica 23 de Abril de la parroquia La Iberia Lic. Claudia Marlene Saltos Flores solicitando el permiso para realizar la entrevista y aplicar la guía de observación a las clases de educación inicial e ingresar a Google meet, el cual fue más factible

para este propósito, principalmente para la aplicación de la entrevista a las docentes. Una vez aceptada la petición se dialogó con la docente para que proporcionen horarios de clases, así como también para fijar el día y hora para efectuar la aplicación de los instrumentos de investigación.

1.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

1.4.1. Formulación del problema

En la escuela fiscal 23 de Abril de la parroquia La Iberia, cantón Machala, en el nivel de preparatoria se ha detectado que los niños presentan dificultades en las nociones espaciales. Este aprendizaje necesita de un proceso que involucra distintos aspectos de su desarrollo general, por lo que no es posible potenciar estas nociones, si no es de una manera vivencial y experimental que permita a los niños explorar diferentes espacios y recursos para lograr desarrollar las habilidades y destrezas propias de su edad para el aprendizaje integral.

A partir de los dos años las relaciones espaciales más sencillas se expresan mediante palabras como: arriba, abajo, encima, debajo, más arriba, más abajo, delante, detrás; estas expresiones que las aprenden conforme van creciendo con los objetos que están en su entorno favorecen al niño para alcanzar las nociones espaciales, pero es la escuela desde la metodología juego trabajo afianzará y potencializará estas habilidades, de tal manera que les permitan adquirir nuevos aprendizajes.

Por otra parte, las actividades lúdicas son estrategias metodológicas que tienen mucha relevancia para el aprendizaje significativo de los estudiantes, por ello, deben tener un espacio dentro y fuera del aula para que sean aplicables desde la planificación curricular del docente y su efecto en el aprendizaje de los estudiantes. Siendo pertinente brindar el espacio adecuado, y con características que estimulen el goce de los niños en sus jornadas diarias.

1.4.2. Objetivos:

1.4.2.1. Objetivo general

- Determinar la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de subnivel Inicial 2.

1.4.2.2. Objetivos específicos:

- Establecer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de subnivel Inicial 2.
- Determinar los tipos de nociones espaciales que deben dominar los niños de subnivel Inicial 2.
- Determinar los tipos de actividades lúdicas indispensables en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de subnivel Inicial 2.

1.4.3. Resultados de la guía de observación

La guía de observación aplicada a los niños de educación inicial durante las clases virtuales, proporcionaron los siguientes resultados:

Los niños a veces disfrutaban de las actividades lúdicas durante la clase porque no se lo aplica de manera frecuente, esto se debe a que el tiempo es corto y las docentes realizan otras actividades, pero no incorporan el juego como estrategia metodológica. Se pudo observar que al no ser frecuente la aplicación de la lúdica en las clases, no benefician el aprendizaje de las nociones espaciales.

Durante la observación se detectó que no todos los niños dominan las nociones espaciales, muchos de ellos tienen serias limitaciones para establecer relaciones de los objetos en torno a la posición de su cuerpo, se confunden y están inseguros.

Se pudo observar también que los niños se equivocan cuando las docentes les indicaban que se coloquen delante o detrás de. Igual sucede cuando les señalan que ubiquen objetos junto a, cerca/lejos. Estas nociones son esenciales y que el niño debe dominarlas; sin embargo, se

confunden por lo que necesitan reforzarlas constantemente, talvez, se debe a que no aplican actividades lúdicas para desarrollarlas y fortalecerlas.

En lo que respecta al dominio de las nociones espaciales euclidianas de tamaño, dirección, situación y orientación, se pudo observar que pocos niños a veces tienen cierto dominio. La mayoría tiene limitaciones, se equivocan, se evidencia inseguridad para relacionar objeto-objeto, sujeto-objeto, objeto-espacio. No demuestran dominio de estas nociones.

Se evidenció que las pocas veces que aplicaron las actividades lúdicas los niños si interactúan con las personas que están a su lado, como la clase es virtual, siempre están acompañados de un familiar y ellos les ayudaban a cumplir con la actividad.

1.4.2. Resultados de la entrevista realizada a los docentes

La aplicación de la entrevista a las docentes proporcionó los siguientes resultados:

Con respecto a la pregunta ¿Según su criterio, qué importancia tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños del subnivel 2?

Las docentes entrevistadas manifestaron que son importantes porque se aplica el juego trabajo, de esta manera los niños interactúan, y aprenden jugando, experimentan y desarrollan relaciones interpersonales, que los infantes disfrutan cuando juegan y aprenden; pero no se aplica el juego de manera frecuente, aplican otras metodologías porque el tiempo es corto.

En lo que tiene que ver con la segunda pregunta que se refiere a: ¿Las actividades lúdicas son necesarias en el ámbito de las Relaciones Lógico Matemáticas? Porqué

La entrevistadas manifiestan que el juego es necesario para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas porque ayuda a comprender los procesos, a resolver problemas, se ayudan mutuamente y sobre todo trabajan en grupo de manera armónica y organizada.

En la tercera pregunta que dice: ¿Usted conoce las destrezas que encierran el desarrollo de las nociones básicas espaciales? Argumente su respuesta.

Las docentes responden que sí las conocen, pero no pudieron explicar en qué destreza se las desarrolla.

La cuarta pregunta tiene que ver con: ¿Cree usted importante utilizar las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones básicas espaciales?? ¿Por qué?

Manifiestan las entrevistadas que sí es importante porque ayudaría a los niños a comprender mejor estas nociones porque muchos se confunden cuando se les dice cerca, lejos, dentro, fuera, pero que se debe a que las clases son virtuales y no es lo mismo que se realice el juego en forma presencial.

En lo que tiene que ver con la quinta pregunta relacionada con: ¿Mencione algunas actividades lúdicas que sean apropiadas para el desarrollo de las nociones básicas espaciales en los niños del subnivel 2?

En lo que respecta a esta pregunta las docentes respondieron que había muchas, pero no especifican cuáles son las más apropiadas. Indican además que no se las puede aplicar bien a través de la educación virtual

Por último, en lo que respecta a la sexta pregunta que se refiere a: ¿Sus estudiantes dominan las nociones básicas espaciales? ¿Cuáles?

Las maestras responden que los niños dominan la noción arriba abajo, pero con las otras nociones tienen dificultades problemas que necesitan del apoyo de ellas o de la familia para reforzarlas y que las dominen.

1.4.4. Desarrollo de la matriz de requerimientos

Problema	Causa	Objetivo	Requerimiento
La falta de aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños del subnivel inicial 2.	La aplicación de actividades en hojas rutinarias o tradicionales durante el proceso de aprendizaje.	Proponer actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales en educación inicial.	Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para el aprendizaje de las nociones espaciales.
La aplicación de actividades irrelevantes en el desarrollo de las destrezas de las nociones espaciales.	Escaso uso de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales.	Implementar actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales y la relación lógico – matemática.	Diseñar estrategias lúdicas que permitan el uso adecuado de recursos didácticos para el aprendizaje de las nociones espaciales.
Poco desarrollo de las nociones espaciales que inciden en las destrezas de las relaciones lógico - matemáticas en los niños.	El escaso tiempo en la educación virtual no permite aplicar estrategias metodológicas activas y participativas que permitan que los niños puedan en casa desarrollar nociones espaciales.	Incentivar al docente el uso adecuado de actividades lúdicas para estimular el pensamiento lógico matemático en los niños.	Estimular al docente al uso de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales desde su planificación micro curriculares.

1.5. Selección de requerimientos a intervenir: justificación

Realizado el análisis del contexto institucional, se pudo evidenciar que durante las clases virtuales se desarrollan pocas actividades lúdicas que garanticen la adquisición de las destrezas de las nociones espaciales en los niños. Además, las actividades lúdicas que se ejecutan no son pertinentes, ni adecuadas, motivo por el cual las clases se hacen rutinarias y poco estimulantes, creando serias limitaciones en el dominio de las orientaciones espaciales que son fundamentales para potenciar las relaciones lógico matemáticas.

Esta situación propicia una problemática que incide como se mencionó anteriormente en las relaciones lógico matemáticas, también influye en el lenguaje y la comunicación por lo que es necesario aplicar estrategias metodológicas activas y participativas como el juego que es fundamental en los primeros años de escolaridad. Como manifiestan Cuellar, Tenreiro y Castellón (2018) “con los juegos didácticos se puede lograr una mayor interiorización y profundización de los contenidos, por la repetición constante y variada, además su aplicación en las clases rompe con el formalismo, logrando un mayor protagonismo estudiantil” (p. 121).

Por lo expuesto, las actividades lúdicas brindan a los niños la posibilidad de aprender las nociones espaciales de manera interesante y motivadora, si el niño está motivado, se interesa por aprender y activa los conocimientos que posee con el nuevo reto que se le presenta, por ello, los docentes deben aplicar las mejores estrategias lúdicas para que incidan positivamente en el aprendizaje de los niños fortaleciendo sus saberes, habilidades y destrezas indispensables.

Por ello, se propone elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales que permitan a los docentes aplicarlas en el aula virtual o presencial de manera activa con los niños, propiciándose el trabajo en equipo, la cooperación, y sobre todo a orientarse en el espacio y ubicar objetos en relación a su esquema corporal. La propuesta es

viable porque se da solución a una problemática que está latente en las aulas de educación inicial y es necesario tratarla para que los niños adquieran aprendizajes significativos relacionados con las nociones espaciales.

CAPÍTULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES

2.1. Introducción

A partir del análisis de la información bibliográfica que se realizó en diferentes artículos científicos referente a las actividades lúdicas y las nociones espaciales, es necesario también fundamentar la validez de la guía didáctica desde el punto de vista del constructivismo social que indica que el niño es el que construye su propio aprendizaje a partir de la interacción con los demás. “Vygotsky afirma que el aprendizaje es resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial” (Bolaño, 2020, p. 492). Es decir, que el entorno ejerce una influencia significativa en el aprendizaje de los niños, además de ser dinámico y activo, permite que las experiencias que adquieren se incorporan a las que ya posee y pasan a formar parte de sus estructuras mentales.

La guía didáctica también se fundamenta en la teoría de Piaget quien afirma que “las personas son capaces de aprender y comprender el mundo que los rodea, describiendo cómo la inteligencia, el ambiente e incluso los genes influyen en las formas de percibir el mundo” (Bolaño, 2020, p. 492). Parafraseando al autor, las personas desde muy pequeñas, en la interacción con la familia y luego con sus amigos y compañeros van aprendiendo de ellos y desarrollan habilidades cognitivas, motrices y afectivas de acuerdo al contexto que les rodea.

Piaget fundamenta su teoría en los procesos de asimilación y acomodación, afirma que “la asimilación tiene como función interiorizar la información que se recibe del entorno, profundizándola para que el cerebro la decodifique y comprenda la realidad vivida; la acomodación consiste en modificar los esquemas previos” (Bolaño, 2020, p. 492). Esta teoría tiene su aplicación en el proceso educativo porque los niños interiorizan todo lo que reciben a través de sus órganos sensoriales, en el cerebro esas percepciones son procesadas y unidas a las experiencias que poseen los niños pasan a formar parte de sus esquemas mentales.

Además, la guía didáctica tiene como base la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel quien afirma que “el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende, lo que está relacionado, con la existencia de vínculos entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno” (Rivera, 2016, p. 611). A decir del autor, el aprendizaje es significativo cuando el docente brinda la oportunidad de enlazar los conocimientos que posee el estudiante con el nuevo tema; si no se realiza este proceso metodológico con dinámica motivacional y se entra directamente al nuevo conocimiento, el aprendizaje se convierte en mecánico, pasajero, es decir que es significativo.

2.2. Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales, la misma que es de carácter metodológico y didáctico; propone juegos motivadores que potencian el aprendizaje de localización de objeto con respecto al esquema corporal del niño, a orientarse en el espacio y desarrollar la visualización espacial. La guía didáctica orienta al docente en su aplicación en el aula y le permite alcanzar los logros propuestos en su planificación, porque los niños desarrollarán las destrezas necesarias que influyen en su futuro aprendizaje.

La guía didáctica consta de sus elementos estructurales que son: objetivo, proceso metodológico, recursos y evaluación. Esta propuesta está dirigida a los niños de educación inicial y va a ser aplicada por sus docentes; sin embargo, puede ser reajustada para ejecutarla en preparatoria. La guía es de fácil manejo, comprensión y aplicación, por ello facilitará el aprendizaje y dominio de las nociones espaciales.

Con la aplicación de la guía didáctica se contribuye a facilitar el aprendizaje y se logra que las clases sean dinámicas, que los niños trabajen en equipo, que desarrollen la creatividad, imaginación, que la lúdica forme parte del aprendizaje porque el juego es innato en los niños, principalmente en los primeros años de vida. La propuesta beneficia a los niños de educación inicial y contribuye a fortalecer la práctica pedagógica del docente.

2.2. Objetivos de la propuesta

2.2.1. Objetivo general

- Diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de educación inicial.

2.2.2. Objetivos Específicos

- Proponer a los docentes estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de las nociones espaciales para mejorar el proceso de aprendizaje en educación inicial.

- Motivar a los estudiantes a participar dinámicamente en clase a través de las actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de las nociones espaciales.
- Describir procesos metodológicos para la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales.

2.3. Componentes estructurales

A través de las actividades lúdicas los infantes adquieren mayor protagonismo en la medida que van construyendo sus propios conocimientos y desarrollan habilidades descubriendo por sí mismo con la debida orientación del profesor, por lo que se convierte en un aprendizaje duradero. Además, los niños aprenden a trabajar en equipo y a compartir, convirtiéndose en una estrategia de vida para su desarrollo integral.

Las actividades lúdicas tienen beneficios incalculables como lo señalan Cabezas, Molina y Ricaurte (2019) “los niños aprenden con la ayuda de otros, rompen esquemas, potencian la motivación intrínseca, contribuye a la relajación y a estar siempre entusiasta, a fijarse retos y desafíos, a satisfacer las necesidades e intereses y mejora la comunicación” (p. 3). La lúdica es una buena estrategia metodológica porque permite el fortalecimiento de valores, a la vez que incorpora nuevos paradigmas y recursos que se encuentran dentro y fuera de los centros educativos.

Por lo expuesto, la guía didáctica permite que los niños desarrollen nociones espaciales para ubicarse en el espacio, relacionar la posición de objetos en relación a su esquema corporal. La guía tiene fundamentación didáctica y la estructura propiamente dicha donde se encuentra el tema, objetivo, procedimiento metodológico, recursos, tiempo y evaluación.

La guía didáctica está estructurada por actividades que facilitan el aprendizaje de las nociones espaciales. Cada una de ellas consta de objetivo, proceso metodológico, recursos, tiempo y evaluación. Con esta propuesta se pretende optimizar recursos, motivar a los niños y mantenerlos siempre atentos a las indicaciones del profesor, además de que trabajan en equipo.

Las estrategias metodológicas se constituyen en el horizonte que orientan el trabajo docente, son el conjunto de métodos, técnicas, proceso metodológico, recursos y todo aquello que permita dinamizar el proceso de aprendizaje. Las estrategias se centran en el niño, en cómo aprende, que debe realizar el docente a través de las actividades lúdicas para que se le facilite el desarrollo de las nociones espaciales.

La importancia de las estrategias lúdicas radica en que se las aplica mediante el juego, lo que contribuye a mejorar el aprendizaje, a aprender de manera divertida, a aplicar diversos didácticos motivadores, así mismo, es importante porque contienen proceso metodológico y la evaluación cualitativa por cada estrategia.

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES

Estrategia lúdica 1: ¡Siguiendo huellas!

Esta estrategia permite a los niños seguir las huellas de sus pies y buscar las que están hacia la derecha y hacia la izquierda.



Fuente:<https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/motricidad-gruesa-23->

2/

Objetivo:

Identificar los pies que están hacia la derecha y hacia la izquierda por medio de la observación de siluetas para la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Entonar la canción:

Camino a la derecha

Camino a la izquierda

Camino y camino

Nadie me detenga

Indicar a los niños que cuando suene el silbato uno por uno deben caminar pisando las huellas de los pies que están a la derecha y luego buscar los que están a la izquierda.

Tocar el silbato para que sigan las huellas que están hacia adelante y hacia atrás. Sale uno por uno respetando el turno.

Controlar a los niños que se equivocan para que corrijan sus errores. Mientras juegan siguen entonando la canción.

Recursos:

Siluetas de pies, tiras de fómix, silbato.

Tiempo: 25 minutos.

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Escucha órdenes. Sigue la dirección de las huellas de los pies.			

Reconoce la noción izquierda /derecha.			
Identifica la noción adelante /atrás.			

Estrategia 2: ¡A disfrutar con mis compañeros!

Esta estrategia permite que los niños trabajen en función del equipo, ayudándose mutuamente para lograr la comprensión de las nociones dentro/fuera y de esta manera se alcance a desarrollar destrezas espaciales.

Objetivo:

Desarrollar la noción dentro/fuera a partir del uso de aros y cuerdas para aplicarlo en la solución de problemas cotidianos.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/712413234794569029/>

Proceso metodológico:

Preparar el salón de clase con las cuerdas, conos y aros

Formar dos filas de niños y asignarles un número.

Indicar que los niños de la fila 1 van a pasar por dentro de cada aro mientras repiten:
dentro/ fuera.

Explicar a los niños de la otra fila que van a saltar dentro y fuera de las cuerdas tendidas entre los conos y también van diciendo dentro/fuera mientras saltan.

Intercambiar a los niños de posición: los de la fila 1 pasan a la fila 2 y viceversa.

Recursos:

Aros, cuerdas, conos

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Identifica la noción dentro/fuera. Salta dentro y fuera de las cuerdas. Reconocen cuando se encuentran dentro y fuera del aro.			

Estrategia 3: ¡Siempre unidos!

Esta estrategia ayuda a los niños a desarrollar destrezas en las nociones arriba/abajo, así como también la solidaridad y cooperación.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/712413234794569029/>

Objetivo:

Aplicar la noción arriba/abajo a través del trabajo en equipo para la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Escuchar la canción “Con mis manitos hermosas” y entonarla

Con mis manitos hermosas

Agarro lo que quiero

Con mis manitos hermosas

Tengo lo que quiero

Por eso las lavo

Por eso las cuido

Para que nunca me fallen

Cuando sea grandecito

Solicitar a los niños que se sienten en el centro del aula formando un corazón.

Presentar objetos del aula y solicitar a un niño que se coloque al frente para que explique con los objetos cuando están arriba/abajo.

Solicitar que se tomen de las manos y cuando toque el silbato y diga arriba todos levantan sus manos y se colocan de pie.

Pedir que se sienten en el suelo cuando escuchen el silbato, formen otra vez el corazón y coloquen las manos hacia abajo estirándolas en el suelo.

Repetir la actividad tres veces.

Reforzar el ejercicio con la profesora en el suelo jugando con ellos.

Recursos:

Objetos del aula, silbato

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Participa entonando la canción</p> <p>Reconoce la noción arriba/abajo.</p> <p>Se une a sus compañeros para realizar la actividad</p> <p>Ayuda a sus compañeros cuando se equivocan</p>			

Estrategia 4: ¡Trabajando en equipo!

Esta estrategia permite reforzar el trabajo en equipo a la vez que aprenden a identificar dentro/fuera.



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/617345061421617447/>

Objetivo:

Utilizar cuerdas y objetos para que los niños reconozcan la noción cerca/lejos y aplicarla en la solución de problemas de su entorno.

Proceso metodológico:

Elaborar cuerdas de colores y amarrarlas y formar tres grupos de trabajo.

Solicitar a los niños de cada grupo que se coloquen dentro de la cuerda que se les entregó.

Colocar objetos fuera de la cuerda, unos cerca de los niños y otros que estén lejos.

Solicitar a los niños que agarren el objeto que esté más cerca de ellos y los coloquen dentro del círculo.

Pedir que traten de agarrar los objetos que están más lejos de ellos, que deben estirar la cuerda para que cada uno agarre su objeto y coloque dentro del círculo

Preguntar a los niños ¿Cuál es el objeto que está más lejos de usted? Y ellos describirán las características del objeto.

Al terminar el tiempo previsto contarán los objetos que están dentro del círculo, ganará el grupo que haya agarrado más.

Recursos:

Cuerdas de colores y objetos.

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Reconoce la noción cerca/lejos.</p> <p>Agarra objetos que están cerca de....</p> <p>Agarra objetos que están lejos de....</p>			

Colabora con el grupo para que sus compañeros agarren objetos.			
--	--	--	--

Estrategia 5: ¡Jugando con arcos!

Con esta estrategia los niños comprenden el desarrollo de la noción encima/debajo con la finalidad de aplicarla en la cotidianidad.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/553028029228865117/>

Objetivo:

Desarrollar la noción encima/debajo a partir del juego con arcos para la resolución de problemas lógico-matemáticos.

Proceso metodológico:

Trasladar a los niños al patio.

Colocar arco.

Indicar que se coloquen en fila para que pasen por debajo de cada arco, al girar deben pasar por encima de cada arco.

Dar un silbato para que empiece el juego, los niños respetan el turno para que participen todos.

Reforzar la actividad colocando a niños debajo del escritorio y preguntándoles: ¿Dónde está su compañero? Ellos responden debajo del escritorio. ¿Qué hay encima del escritorio? Los niños describen lo que hay encima del escritorio.

Recursos:

Arcos, escritorio, objetos.

Tiempo: 25 minutos

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Reconoce la noción encima/debajo.</p> <p>Pasa por debajo del arco.</p> <p>Salta por encima del arco.</p> <p>Participa activamente con sus compañeros.</p>			

Estrategia 6: ¡Reforzando nociones mediante el juego!

Mediante esta estrategia los niños desarrollan la noción dentro/fuera y se fortalece el trabajo en equipo.



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/552957660495434179/>

Objetivo:

Desarrollar nociones dentro/fuera, izquierda/derecha a través del juego con aros sin perder el equilibrio para aplicarlos en la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Formar cuatro grupos de trabajo, cada grupo está integrado por cuatro niños.

Entregar a cada grupo cuatro aros, uno para cada integrante.

Indicar que cada niño debe colocar un objeto dentro del aro, para ello debe sostenerse en cuclillas haciendo un triángulo en el suelo con la mano izquierda y su pelvis elevada, alzar la pierna izquierda, luego debe coger el objeto con la mano derecha sin perder el equilibrio.

Realizar otro ejercicio con la mano izquierda sosteniéndose en el suelo con la mano derecha.

Monitorear a todos los grupos para que realicen bien la actividad.

Recursos:

Aros, objetos de plástico

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Identifica las nociones dentro/fuera, izquierda/derecha.</p> <p>Se sostiene con mano derecha/izquierda alzando sus respectivas piernas.</p> <p>Coloca objetos dentro/fuera del aro.</p> <p>Mantiene el equilibrio sosteniéndose en el suelo.</p>			

Estrategia 7: ¡Con pasos seguros!

Fuente: <https://www.pinterest.es/>

Objetivo:

Caminar hacia adelante y hacia atrás a partir del juego que le permita ubicar objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Entregar a los niños un tubo de papel higiénico y una pelota pequeña.

Dar las instrucciones del juego: cada niño da dos pasos hacia adelante con la pelota dentro del tubo sin dejarla caer, luego regresa hacia atrás un paso y avanza dos.

Entonar con cada paso que da hacia adelante y hacia atrás la canción:

Dos pasos hacia adelante

Un paso hacia atrás

No pierdo el equilibrio

Siempre sigo y sigo más

Llegar a la meta, entregar el tubo y la pelota a los compañeros que están listos para salir.

Los que llegan primero a ña meta son los ganadores.

Recursos:

Tubos de papel higiénico, pelotas pequeñas

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Entona la canción hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Aplica las nociones delante/atrás.</p> <p>Camina hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Llega a la meta.</p> <p>Releva a su compañero.</p>			

Estrategia 8: ¡Concentración y acierto!

Mediante esta estrategia los niños desarrollan la destreza dentro fuera ayudados por sus padres que los animan a insertar el aro en la canica



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/coleccion-50-ejercicios/>

Objetivo:

Insertar el aro dentro de la canica a partir del juego del acierto para la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Entregar a cada niño un tubo de 50 cm. Donde se encuentra marrado un pedazo de lana de 80 cm. en la que se encuentra atado un aro pequeño.

Explicar el proceso a los niños: cada niño debe colocar el aro dentro de la canica que se encuentra en el suelo. Cada niño debe intentarlo cinco veces y da paso a otro compañero. Los ganadores serán los que tengan más aciertos.

Recursos:

Aros, tubos de plástico, lana y canicas.

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Desarrolla la noción dentro/fuera</p> <p>Inserta el aro dentro de la canica</p> <p>Cumple las consignas explicadas.</p> <p>Realiza por lo menos tres aciertos.</p>			

Estrategia 9: ¡Jugando con mis amigos!



Fuente: <https://www.pinterest.es/>

Objetivo:

Reforzar las nociones atrás/adelante, derecha/izquierda, arriba/abajo mediante el trabajo en equipo para adquirir aprendizajes duraderos en la ubicación en el espacio.

Proceso metodológico:

Colocar en el suelo a los niños en un material suave (arena, colchoneta, vinil, alfombra).

Solicitar a los niños que se sienten en el suelo y se coloquen uno detrás de otro.

Explicar que van a reforzar algunos ejercicios realizados anteriormente, que se va a sentar con ellos y realizan las actividades conjuntamente.

Dar las consignas: arrastramos nuestro cuerpo hacia adelante tres veces y regresar una vez. Luego arrastrar el cuerpo a la derecha tres veces y enseguida volver al mismo lugar.

Seguidamente agachamos hacia abajo la cabeza y los hacemos tres veces seguidas arriba/abajo, arriba/abajo, arriba/abajo.

Modelar las actividades que realiza la profesora.

Recursos:

Cuadrados de fómix

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Aplica las nociones adelante/atrás.</p> <p>Se dirige hacia la izquierda/derecha.</p> <p>Reconoce nociones arriba/abajo.</p> <p>Modela ejercicios que realiza la docente.</p>			

Estrategia 10: ¡Realizando coreografías con sogas!

Esta estrategia permite que los niños refuercen la noción arriba/abajo mediante el juego con sogas.



Fuente: <https://www.pinterest.es/>

Objetivo:

Demostrar el dominio de la noción arriba/abajo mediante el juego con sogas para solucionar problemas cotidianos acorde a su edad.

Proceso metodológico:

Formar a los grupos frente a frente.

Entregar a cada pareja sogas largos de color amarillo y rojo en forma intercalada.

Instruir a los niños los pasos a seguir: cuando dé el primer silbato levantan sogas amarillas, cuando dé dos silbatos los niños levantan las sogas rojas y bajan los amarillos.

Indicar que deben estar muy atentos a la escucha del silbato.

Empieza el juego y los niños cumplen las instrucciones sogas arriba y globos abajo.

Apreciar la coreografía y corregir errores.

Recursos:

Sogas rojos y amarillo, silbato

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Escucha y cumple consignas.</p> <p>Realiza la coreografía con sogas hacia arriba/abajo.</p> <p>Ayuda a sus compañeros a corregir errores.</p>			

Estrategia 11: ¡Aprendo bailando!



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kcN0Ha7FXOM>

Objetivo:

Dirigir el cuerpo hacia la derecha/izquierda, adelante/atrás por medio del baile para aplicarlo en la solución de problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Dar las instrucciones del baile.

Seleccionar una canción acorde a la edad de los niños.

Empezar el baile siguiendo el modelado de la profesora: todos los niños dan una palmada mientras nos movemos hacia la derecha y hacia la izquierda. Cuando vamos hacia adelante y hacia atrás damos dos palmadas; y cuando nuestro cuerpo salta hacia arriba y hacia abajo damos tres palmadas.

Controlar que todos los niños realicen el ejercicio,

el que se equivoca pasa a sentarse y a aplaudir a sus compañeros que bailan.

Recursos:

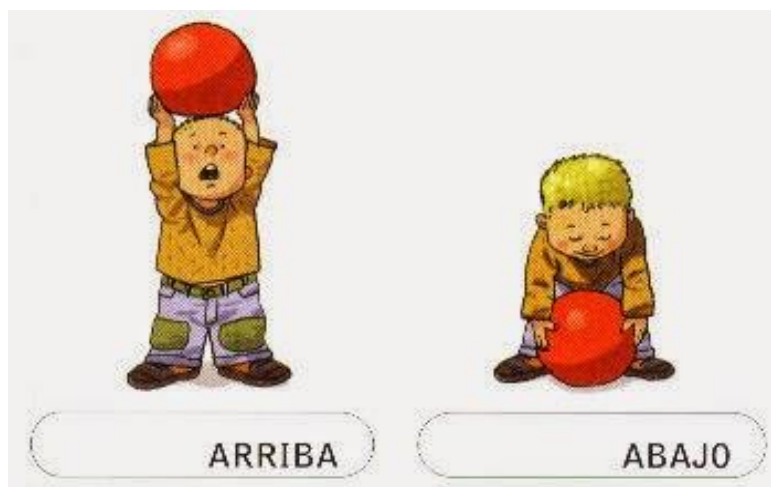
Grabadora, CD.

Tiempo: 25 minutos**Evaluación:**

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Escucha la música y baila a su ritmo.</p> <p>Se desplaza hacia la derecha/izquierda sin dificultad.</p> <p>Sabe dirigirse hacia adelante/atrás.</p> <p>Salta hacia arriba/abajo dando palmadas.</p>			

Estrategia 12: Jugando con mis amigos arriba/abajo

Consiste en un juego participativo y dinámico que permite a los niños interactuar con sus compañeros mientras desarrolla las nociones arriba/abajo.



Fuente: <https://www.eimenuts.com/cancion-arriba-y-abajo-2/>

Objetivo:

Aplicar la noción arriba/abajo a partir del juego para la solución de problemas del medio.

Proceso metodológico

Formar dos grupos heterogéneos y se los coloca en fila, luego les entrega un balón al primer niño que está colocado en cada fila.

Explicar que el primer niño le pasa el balón a su compañero por arriba de su cabeza, el que la recibe le entrega a su otro compañero por los pies. El balón pasa de un niño a otro por arriba y al otro por abajo. Es un juego de relevo de tal manera que el niño que entrega y el que recibe el balón, se van colocando al último de la fila. Todos los niños deben estar muy atentos

Entonar la canción:

Por arriba y por abajo juego como un escarabajo,

nadie me detiene

porque así trabajo.

Repetir muchas veces la canción mientras realizan la actividad lúdica.

Reforzar la noción arriba/abajo, la docente les indica que cuando escuchen el pito, coloquen las manos hacia arriba y den un salto. Luego al escuchar otra vez el pito, regresan dando otro salto y colocan las manos hacia abajo.

Tiempo: 25 minutos.

Recursos:

Balones, pito, grabadora.

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Identifica noción arriba/abajo. Entrega el balón por arriba a su compañero. Recibe el balón y lo pasa por abajo a su compañero.			

Entonan la canción por arriba, por abajo.			
--	--	--	--

Estrategia lúdica 13: ¡Volando cometas!

El juego con la cometa es tradicional que se lo debe rescatar con los niños desde temprana edad con la finalidad de afianzar nociones arriba/abajo.

Objetivo:

Desarrollar la noción espacial arriba/abajo a través del vuelo de la cometa para fortalecer el aprendizaje de esta noción.



Fuente: <https://www.pinterest.com/meryvalten/cometas/>

Proceso metodológico:

La docente solicita a los padres de familia con anticipación para que colabore en la elaboración de cometas pequeñas que los niños puedan manipularlas.

El día señalado todos los padres de familia llevan las cometas y las entregan a la docente

En el patio, formando un círculo, los niños están preparados con sus cometas.

Explicar paso a paso como elevar la cometa hasta que esté arriba.

Elevar sus cometas con ayuda de la profesora.

Realizar preguntas: ¿Dónde está la cometa? Y los niños responden: ¡arriba!

Dar las consignas: ¡Vamos todos elevemos la cometa más arriba! Todos intentan elevarla más su cometa. Luego les da la consigna ¡cometa abajo! Todos deben bajar sus cometas

Los niños se distraen jugando con la cometa y refuerzan la noción arriba/abajo

Recursos:

Papel cometa, pedazos de caña, piola,

Tiempo: 20 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Identifica objetos que están arriba/abajo con respecto a su esquema corporal. Es capaz de volar cometas bien arriba.			

<p>Responde interrogantes de la docente.</p> <p>Ayuda a sus compañeros a elevar cometas.</p>			
--	--	--	--

Estrategia lúdica 14: ¡Jugando a la tienda!

Mediante esta estrategia los niños logran desarrollar nociones arriba/abajo.



Fuentes: <https://agustoencasa.com/jugar-a-las-tiendas/>

Objetivo:

Desarrollar la noción arriba/abajo a través de la tienda para aplicarlo en la solución de problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Preparar los materiales con los que va a trabajar de manera anticipada. Arregla un estante de los materiales de los niños para que sea la tienda.

Formar un círculo, frente a ellos está la estantería con los productos que se venderán en la tienda.

Entregar papeles cortados con diferentes valores simulando que son billetes.

Indicar que en orden vayan a comprar a la tienda y se coloca un gorro de vendedor.

Preguntar al primer niño: ¿Qué desea señor? –el niño le contesta: Quiero dos manzanas

Interrogar a sus compañeros: ¿Dónde están las manzanas? – los niños contestan: Arriba de las naranjas

Preguntar: ¿Cuánto cuestan?, la profesora responde: un dólar. El niño saca un billete y paga.

El segundo niño que entra a la tienda quiere comprar bananos. El vendedor se coloca el gorro y pregunta a sus compañeros; ¿Dónde están las bananas? Y ellos responden: ¡Abajo! ¿Cuánto cuesta? - Preguntó el comprador- y el vendedor responde cincuenta centavos, saca un billete y paga

Todos los niños pasan a comprar una fruta y van intercambiando papeles de vendedor y compradores. Cada vendedor se coloca su gorro.

La profesora reafirma su noción arriba/abajo tomando como ejemplo los estantes con frutas.

Recursos:

Estantería, frutas, billetes de papel, gorros para el vendedor

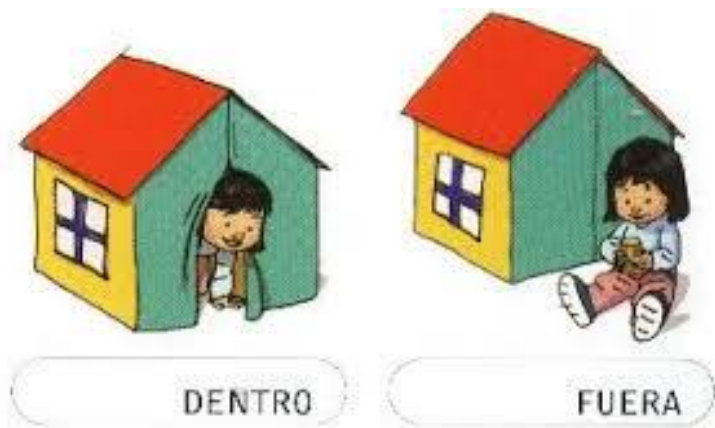
Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Observa los objetos que están arriba/abajo del estante.</p> <p>Compra frutas que están arriba de...</p> <p>Paga por las frutas que adquiere.</p> <p>Responde las preguntas de la docente</p>			

Estrategia lúdica 15: ¡Llegó la visita!

Esta lúdica se caracteriza por despertar la curiosidad del niño al mismo tiempo que se desarrolla la noción dentro /fuera. Los niños predicen quien va a llegar de visita.



Fuente: <https://www.emaze.com/@AOOZTCRLZ>

Objetivo:

Reconocer la noción dentro/fuera a partir de la interacción con los títeres para la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico

Invitar a los niños a sentarse en el suelo formando un semicírculo, en la parte abierta del círculo se sienta ella, a su lado está una casa de cartón y dos títeres Lupita y Carlitos. Lupita está dentro de la casa y Carlitos está fuera porque llega de visita.

Preguntar a los niños ¿Dónde está Carlitos? ¿Por qué está afuera?

¿Dónde está Lupita? ¿Por qué está dentro? ¿Quién llega de visita? ¿Quién lo recibe?

Cambiar de lugar a los títeres para que identifiquen quién está fuera y dentro.

Seguidamente cierra el círculo con los niños y le solicita a un estudiante que coloque a Lupita dentro del círculo, otro niño que lo ubique fuera del círculo.

Para reafirmar la noción forman círculos pequeños, Cuando la profesora les dice: ¡visita! Uno de ellos entra al círculo. Si les dice: ¡se va la visita! Se colocan fuera del círculo. Luego intercambian roles para que todos realicen la actividad.

Indicar que deben estar atentos porque ya le toca el turno de estar dentro y fuera.

Tiempo: 25 minutos.

Recursos:

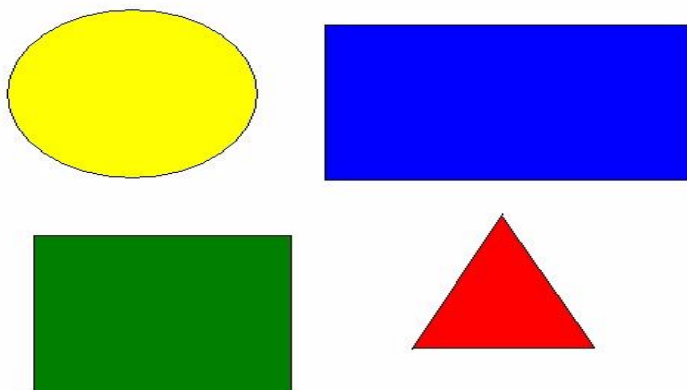
Casa de cartón, títeres

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Observa y analiza los objetos que están dentro/fuera.</p> <p>Identifica dónde están Lupita y Carlos.</p> <p>Se coloca fuera y dentro del círculo</p>			

Estrategia lúdica 16: Jugando con figuras geométricas

Este juego permite desarrollar la noción dentro fuera según como se encuentren los objetos en distintas figuras geométricas.



Fuente:<https://www.geogebra.org/m/ZvNWg2Ej>

Objetivo:

Ubicar objetos dentro/fuera mediante figuras geométricas para su utilización en el reconocimiento del espacio.

Proceso metodológico:

Trazar figuras geométricas en el papel periódico y pegarlos con cinta en el piso, dos en cada papel. Las figuras geométricas deben guardar distancia y tener colores diferentes.

Colocar en la mesa legos con diferentes colores y tamaños y otros materiales de fácil manipulación.

Formar cuatro grupos de niños: dos grupos se colocan frente a un papel periódico del círculo y rectángulo; y los otros dos frente al cuadrado y triángulo.

Indicar a los niños que están frente al círculo y rectángulo, cojan legos rojos y los coloquen dentro del rectángulo y los legos de color verde los ubiquen fuera del círculo. Los niños se ayudan mutuamente para ubicar bien los legos.

Realizar la misma actividad con los pequeños que se encuentran frente al papel del cuadrado y triángulo.

Reforzar la actividad con otros materiales del medio. La profesora toma en cuenta quiénes se equivocan para ayudarlos a reforzar la noción.

Nombrar a un niño que se coloque dentro del triángulo dando un salto y a otro que se ubique fuera del círculo. Al que realiza bien la actividad se los aplaude y al que se equivoca se lo anima diciéndole: ¡Tú si puedes! ¡Inténtalo otra vez!

Recursos:

Papel periódico, cinta adhesiva, figuras geométricas, legos, materiales del medio

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Reconoce noción dentro/fuera. Ubica legos en las figuras geométricas que le corresponde.			

<p>Escucha órdenes.</p> <p>Se ubica dentro/fuera de las figuras geométricas.</p>			
--	--	--	--

Estrategia lúdica 17: Jugando y bailando con mis amigos

La estrategia jugando y bailando con mis amigos tiene como finalidad que mientras los niños juegan desarrollen la noción dentro/fuera.



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/23643966780478739/>

Objetivo:

Desarrollar la noción dentro/fuera mediante el juego para su aplicación en la resolución de problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Realizar un círculo en el centro del patio

Separar a los niños en dos grupos

Entregar una tela grande a cada grupo e indicar que agarren todos los niños la sábana

Poner música para que los niños bailen agarrados de la sábana. Cuando está bailando la profesora les dice: ¡Dentro de la sábana! Todos tienen que colocarse dentro del objeto que tienen agarrado. Luego les dice ¡Fuera! y todos salen. Continúan bailando.

Repetir el juego varias veces. Pero, el que da la orden es un capitán de cada equipo que se van alternando.

Reforzar la actividad llenando frascos con arena. Para ello la docente les dice: ¡Arena dentro del frasco! Luego les da la orden: ¡Arena fuera del frasco!

Recursos: sábanas, grabadora, CD, frascos, arena

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Reconoce la noción dentro/fuera. Se coloca dentro de la sábana. Coloca arena dentro del frasco Escucha órdenes			

Estrategia lúdica 18: ¡Quién manda!

Esta estrategia permite potenciar habilidades para ubicar objetos dentro/fuera en relación a su esquema corporal.



Fuente: <https://juegosludicosblog.wordpress.com/2016/04/01/dentro-fuera/>

Objetivo:

Identificar la noción dentro/fuera a través del juego para aplicarlo en la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Salir al patio y formar doble círculo: un círculo grande que son los que están fuera y dentro de ellos se forma otro círculo que representan a los que están dentro.

Nombrar al director del grupo quien dará las órdenes del juego.

Poner música de fondo para realizar la actividad.

Dar la orden por parte del director: ¡Fuera! Los niños que están dentro del círculo tratan de salir por debajo de las piernas de sus compañeros que forman el círculo grande. Luego da un pitazo y les ordena: ¡Dentro! Y todos ingresan al círculo.

Repetir la actividad intercambiando los integrantes del círculo: los de afuera van adentro y viceversa. También cambian al director.

Recursos: pito, grabadora

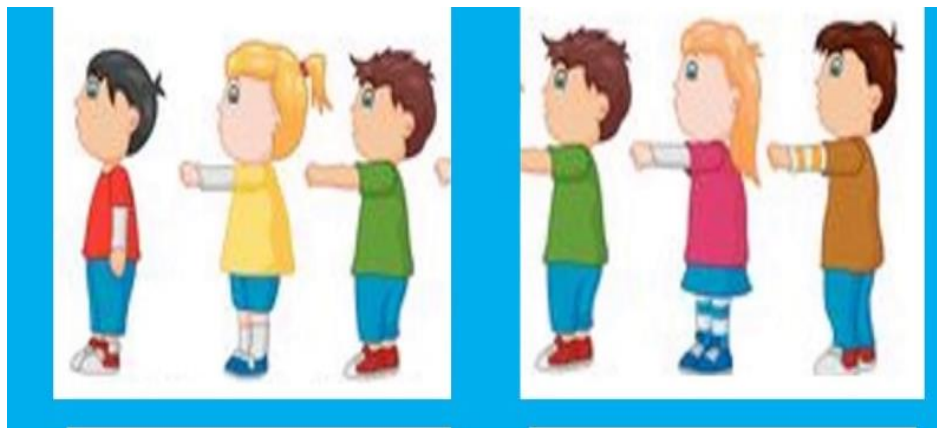
Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Aplica la noción dentro/fuera en su cotidianidad.</p> <p>Se coloca debajo de las piernas de su compañero para colocarse dentro/fuera del círculo.</p> <p>Escucha y cumple consignas.</p>			

Estrategia lúdica 19: El soldado juguetón

Esta actividad lúdica permite que los niños desarrollen las nociones delante/atrás con la finalidad de que identifiquen objeto en relación a su esquema corporal.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=txLQfX3Lvk4>

Objetivo:

Ubicar objetos delante/atrás a partir del trabajo en equipo para su uso en la colocación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

La docente empieza la actividad entonando la canción: “Soy soldado juguetón” que dice:

Soy soldado juguetón

Y muy querendón

Voy delante de mi amigo..... (señalan con el dedo al compañero que está delante)

Atrás viene mi testigo (señalan con el dedo al compañero que está atrás)

Mientras van entonando la canción marchan por el patio alrededor de un círculo.

Conforme van marchando señalan a su compañero que está delante y al que está atrás de ellos.

Para reforzar la actividad la docente coloca un cesto en el centro del círculo y les entrega legos de color amarillo y rojo.

La consigna es que coloquen los legos amarillos delante del cesto y los de color rojo atrás.

Tiempo: 25 minutos.

Recursos:

Cesto, legos.

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Reconoce objeto en relación delante/atrás.</p> <p>Identifica a sus compañeros que están delante/atrás en relación a su cuerpo.</p> <p>Coloca legos delante/atrás del cesto.</p>			

Estrategia lúdica 20: ¡Jugando con títeres!

Esta estrategia permite que los niños se diviertan mientras aprenden la noción delante/atrás.



https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-jugando-titeres-escenario_3517543.htm

Objetivo:

Aplicar la noción delante/atrás a partir del juego con títeres para solucionar problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Solicitar a los niños que se sienten en círculo uno frente a otro.

Entregar dos títeres (elaborados previamente una niña y un niño).

Indicar a los niños que alcen los títeres y le pongan un nombre a cada uno.

Dialogar con los pequeños y decirles que van a jugar con los títeres y que estén muy atentos.

Empezar el juego diciéndoles: ¡Cómo se llama sus títeres! Cada niño contesta la pregunta.

Solicitar a los niños que coloquen los títeres niña delante de ellos y al niño títere detrás de ellos.

Preguntar a los pequeños: ¿Dónde están los títeres niños? Ellos contestan ¡Adelante! y ¿Dónde están los títeres niñas? Ellos responden: ¡Atrás!

Pedir a los niños que ahora cambien los títeres y que delante van los niños y atrás las niñas

Reforzar la actividad solicitando que se coloquen las niñas delante de la mesa y los niños detrás de las sillas y viceversa.

Recursos: títeres, mesas, sillas

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Ubica títeres delante/atrás con respecto a su esquema corporal. Se coloca delante/atrás de las sillas. Cumple consignas de la docente.			

Estrategia lúdica 21: Jugando con las sillas

El juego con sillas es una estrategia lúdica muy divertida que integra a los niños a jugar en equipo a partir de la individualidad.



Fuente: <https://juegosdetiempolibre.org/category/juegos/juegos-en-circulo/>

Objetivo:

Identificar la derecha e izquierda en los objetos o personas a partir del juego de las sillas para ubicarse en el espacio.

Proceso metodológico:

Sacar las sillas al patio y se forma con ellas un círculo, tantas sillas según el número de niños que se encuentran.

Explicar las reglas del juego una vez que los niños se sientan en sus sillas: cuando yo dé un pitazo se cambian de silla a la derecha y si toco dos veces el pito, se cambian a la izquierda.

Jugar al intercambio de sillas hacia la derecha y hacia la izquierda. Si se equivocan regresan a la silla original y se repite la actividad.

Indicar a los niños que se pongan de pie y formen una fila de hombres y otra de mujeres. Les da la consigna de que las niñas se coloquen a la izquierda de los niños. Luego da la consigna de que los niños se coloquen a la derecha de ella. Los niños buscan a la profesora y se colocan a su derecha. El que se equivoca repite la actividad hasta hacerla correctamente.

Recursos:

Sillas, pito

Tiempo: 25 minutos.

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Identifica la derecha e izquierda son relación a las sillas.</p> <p>Intercambia sillas a la derecha e izquierda,</p> <p>Escucha y cumple consignas.</p>			

Estrategia lúdica 22: ¡Dando pistas para encontrar el tesoro!

Con esta estrategia los niños buscan objetos hacia la derecha /izquierda de acuerdo a pistas que les da un compañero.



Fuente: <https://www.juegoideas.com/2020/06/18/20-juegos-nociones-espaciales/>

Objetivo:

Identificar la noción izquierda /derecha a través del juego de pistas para aplicarlo en la ubicación de un objeto.

Proceso metodológico:

Formar a los niños en fila.

Indicar que van a buscar el tesoro que escondió un rey muy poderoso y que están escondidos en diferentes lugares cercanos a ellos.

Solicitar a los niños que escuchen bien porque les va dar pistas para que encuentren el tesoro.

Indicar que van a salir en parejas. La docente les dice: ¡A buscar el tesoro! Los niños salen y buscan por todo lado y no encuentran nada. Entonces comienza a darles pistas ¡A la derecha! ¡A la izquierda! Sigue recto, ¡Alto! ¡Dos pasos a la izquierda! ¡Da dos pasos en línea recta! ¡A la derecha! ¡Ahí! El niño encuentra el tesoro envuelto en papel de regalo.

Solicitar que pase otra pareja y le da pistas por otra dirección para que encuentren otro tesoro.

Repetir la actividad con todas las parejas.

Recursos: regalos envueltos

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Desarrolla la noción izquierda derecha.</p> <p>Busca pistas para encontrar el tesoro escondido.</p> <p>Se dirige a la izquierda/derecha buscando el tesoro.</p> <p>Encuentra el tesoro.</p>			

Estrategia lúdica 23: ¡Equilibrio espectacular!

Con esta estrategia se desarrolla la noción derecha izquierda aplicando el equilibrio



Fuente: <https://www.aprenderjuntos.cl/derecha-izquierda-trabajando-la-lateralidad/>

Objetivo:

Aplicar la noción derecha /izquierda a través de ejercicios de equilibrio para acatar órdenes dobles.

Proceso metodológico:

Dialogar con los niños referente a los alimentos que se sirvieron el día anterior identificando lo que estaba a la derecha e izquierda.

Solicitar a los niños que formen parejas con sus compañeros

Indicar que se cojan la pierna derecha con la mano derecha y salten, luego que cambien y se cojan la pierna izquierda con la mano izquierda y salten manteniendo el equilibrio. Todos los niños realizan el ejercicio, cambian de posición cuando escuchan el sonido del pito que da la profesora.

Pedir que se abracen por parejas y repitan el ejercicio saltando. Uno se agarra la mano izquierda con la pierna izquierda y otro el lado derecho.

Pintar de color rojo la mano derecha y de azul la izquierda

Solicitar que alcen la mano derecha y preguntar: ¿Qué color es? Ellos responden ¡Roja!
¿Qué mano está de color azul? Responden ¡Izquierda!

Recursos: pito, temperas roja y azul

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Realiza ejercicios de equilibrio cogiendo pierna derecha/izquierda con mano derecha/izquierda.</p> <p>Saltan en pareja cumpliendo consignas.</p> <p>Responden preguntas que realiza la docente.</p>			

Estrategia lúdica 24: ¡Jugando con el policía!

Con esta estrategia los niños refuerzan la noción derecha /izquierda a partir del juego del semáforo.



Fuente: <https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/significado-de-los-colores-del-semaforo/>

Objetivo:

Reforzar la noción derecha/izquierda a través del juego con el policía para solucionar problemas sencillos del entorno.

Proceso metodológico:

Salir al patio con los estudiantes

Dividir al grupo en choferes y peatones

Indicar a los estudiantes que van a jugar al policía, porque el semáforo se descompuso (les enseña el semáforo), que por eso ella va a ser el policía para controlar el tráfico.

Dar las instrucciones: ¡Avancen todos! Los niños caminan hacia adelante. Toca el silbato y les dice: ¡A la derecha! ¡Avancen! ¡Avancen! Comienzan a circular libremente. Los peatones

caminan y los choferes circulan avanzando rápidamente, ellos llevan un timón elaborado con un cartón que simula el timón. Toca el silbato y les dice ¡A la izquierda! ¡Detenerse! ¡Avancen!

Repetir la actividad otras veces para afianzar la noción derecha/izquierda.

Recursos: silbato, timón, semáforo

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Cumple consignas de la profesora.</p> <p>Se dirige a la derecha/izquierda.</p> <p>Identifica la noción derecha/izquierda.</p>			

Estrategia lúdica 25: Jugando con pinzas y cuerdas

La estrategia lúdica jugando con las pinzas se caracteriza por ser integradora, dinámica, amena y divertida, los niños desarrollan la noción encima/debajo



Fuente: <https://www.escuelaenlanube.com/laminas-para-trabajar-los-conceptos-contrarios/>

Objetivo:

Colocar objetos encima/debajo de otros objetos para aplicarlo en la solución de problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Entonar la canción: por encima, por debajo:

Por encima de los árboles viven miles pajaritos

Por debajo de los árboles viven muchos conejitos

Por encima de la mesa tengo varios lapicitos

Por debajo de la mesa se me ven los zapatitos

Por encima de ese puente pasan muchos carros lindos

Por debajo de ese puente pasan muchos pececitos

Mientras cantan los niños bailan y aplauden

Formar dos grupos de niños y entrega pinzas azules y rojas

Dar la consigna de que las pinzas azules las coloquen encima de la mesa y las rojas las coloquen debajo de la misma.

Indicar que el grupo que no se equivoque es el ganador.

Solicitar a dos niños que agarren una cuerda por sus extremos, invita a los niños que tenían las pinzas azules pasen por debajo de la cuerda y los que tenían pinzas rojas pasen la cuerda por encima.

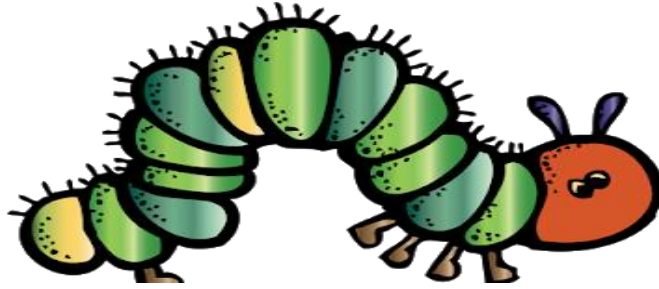
Tiempo: 25 minutos.

Recursos: Mesa, pinzas azules y rojas

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Entona la canción Por encima, por debajo Identifica la noción encima/debajo de. Coloca pinzas encima y debajo de la mesa Pasa por encima/debajo de la cuerda.			

Estrategia lúdica 26: ¡Gusanitos al ataque!



Fuente: <http://kindergartencenter.blogspot.com/2012/04/very-hungry-caterpillar-math-journal.html>

Objetivo:

Identifica objetos encima/debajo con el juego del gusanito para aplicarlo en la ubicación de objetos en el espacio.

Proceso metodológico:

Colocar las mesas juntas en el centro del aula y encima de ellas colocar la lonchera.

Indicar que observen bien en qué mesa la colocan.

Ubicar las sillas arrimadas a la pared y colocar objetos de color verde debajo de ellas.

Indicar a los niños que van a jugar al gusanito y darles las consignas:

Van a pasar por debajo de la mesa arrastrándose cuando yo diga ¡Gusanitos al ataque! Se dan la vuelta y regresan otra vez. Cuando diga: ¡Descansen gusanitos! se sientan debajo de la mesa donde ubicó su lonchera.

¡Listos! A la una, a las dos y a las tres ¡Gusanitos al ataque!

Preguntar a los niños: ¿Dónde están las mochilas? Los niños responden ¡Encima de la mesa! ¿Dónde están los legos? Los niños responden: ¡Debajo de la silla! ¿Dónde están los gusanitos? ¡Debajo de la mesa!

Dar la orden: ¡Salgan gusanitos! Los gusanitos salen y se colocan al frente de las sillas

Preguntar a los niños: ¡¿Les gustó el juego? ¿Qué les gustó?

Recursos:

mesas, sillas, loncheras, legos.

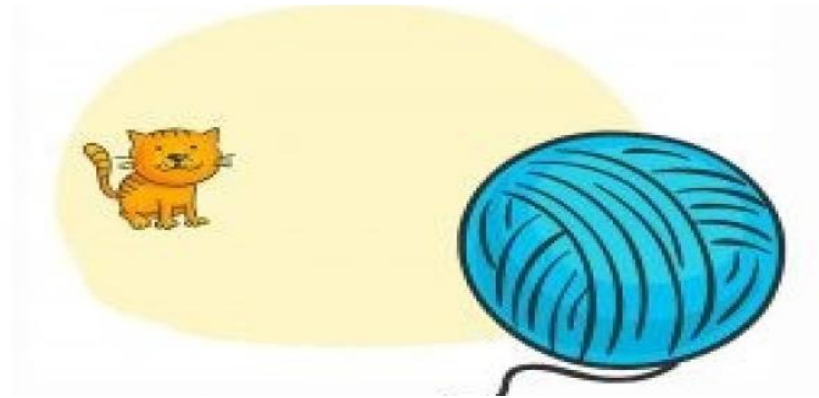
Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Aplica la noción encima/debajo.</p> <p>Se coloca debajo de la mesa como gusanito.</p> <p>Cumple consignas.</p>			

Estrategia lúdica 27: Los gatitos juguetones

Esta estrategia lúdica se caracteriza por ser interactiva, permite la participación e integración de todos.



Fuente: <https://webdelmaestro.com/conceptos-basicos-imagenes-y-actividades/>

Objetivo:

Reconocer nociones cerca/lejos a través de los gatitos juguetones para la solución de problemas cotidianos.

Proceso metodológico:

Entonar con los niños la canción “La gatita amorosa”.

La gatita amorosa pasea con sus hijos unos están cerca, cerca

y otros se quedan lejos, lejos.

La gatita amorosa los llama ¡Vengan mis hijitos! Cerca, cerca

Pero no se acercan porque comen lejos, lejos.

Colocar mascarilla de gatitos a 10 niños y a los otros 10 le entrega un ovillo de lana. Les indica que formen parejas un niño con mascarilla con otro que tenga ovillo y lo coloca frente a frente.

Dar la consigna de que estiren el ovillo de lana y cuando les diga cerca, recojan el ovillo y se acerquen a la gatita y cuando les diga lejos, estiren el ovillo y se alejen de ellas.

Solicitar que se cambien los papeles para que todos experimenten con la actividad.

Tiempo: 25 minutos.

Recursos:

Sillas, pito, cuerda

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Entona la canción “La gatita amorosa”.</p> <p>Aplica noción cerca/lejos.</p> <p>Estira y recoge el ovillo de lana cuando está cerca/lejos de su compañero.</p>			

Estrategia lúdica 28: ¡Llegando a la meta!

Esta estrategia permite que los niños comprendan lo que es noción cerca/lejos a partir de una carrera de relevos.



Fuente: <http://ejercicioconjuanjo.blogspot.com/2010/11/carreras-de-relevos.html>

Objetivo:

Reconocer la noción cerca/lejos a partir de la carrera de relevos para aplicarlo en la ubicación de objetos.

Proceso metodológico:

Preparar una carrera atlética de relevo con un objeto para llegar a la meta.

Formar dos filas (grupo 1 y grupo 2) y entregarle un bate pequeño al primer niño que está en cada fila.

Seleccionar a dos niños de cada fila y colocarlos en un lugar estratégico para que sean los relevos.

Indicar que la carrera tiene un tiempo limitado y cuando escuchen el silbato deben salir corriendo y entregar el bate a su compañero que lo espera con la mano estirada, este corre y luego le entrega al otro compañero que está de relevo y continúa con el bate hasta llegar a la

meta. Si se toca el silbato otra vez deben parar porque se terminó el tiempo, el grupo que llega a la meta en el tiempo indicado, es el ganador.

Preguntar al terminar la carrera: ¿Qué grupo está más cerca de la meta? ¿Quiénes están lejos? ¿Por qué están cerca/lejos?

Recursos: silbato, bate,

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Corre para entregar el bate a su compañero.</p> <p>Releva a su compañero.</p> <p>Identifica que grupo está más cerca/lejos de la meta.</p>			

Estrategia lúdica 29: ¡Sociodrama cerca/lejos!

Por medio de esta estrategia los niños comprenderán la relación cerca/lejos participando en la representación de un Sociodrama.



Fuente: <https://galeria.dibujos.net/animales/insectos/pareja-de-abejas-pintado-por--11795748.html>

Objetivo:

Establecer la relación cerca/lejos a través del Sociodrama para la solución de problemas relacionados con la ubicación espacial.

Proceso metodológico:

Recordar el cuento de: La abejita Mimosa, narrado el día anterior.

Organizar a los niños para que realicen el sociodrama y delegar personajes a interpretar

Vestir a los niños con trajes elaborados con materiales reciclados.

Empezar el sociodrama: la mamá abeja le dice a su hijita ¡Mimosa no te vayas lejos del panal! Mimosa le contesta ¡No, voy a volar por aquí cerca! ¡Voy a buscar flores! Pero la abejita como no encontraba flores, empezó a volar y volar. Voló tanto que se perdió, estaba lejos de su casa. Mimosa se puso a llorar porque no sabía dónde estaba su panal.

Dramatizar el cuento simulando la voz. Entonces una mariposa la encontró y la ayudó a llegar a su casa cuando estaba cerca Mimosa le dijo ¿Ahí está mi panal! Estaba muy contenta porque ya llegó donde su mamá.

Preguntar a los niños: ¿Dónde se fue Mimosa? ¿Qué le dijo la mamá? ¿Qué le sucedió?
¿Por qué lloraba?

Reforzar la actividad colando a un grupo de niños cerca de la pizarra y a otro grupo lejos del escritorio.

Recursos: papeles, cinta masking, flores de papel

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
Aplica la noción cerca/lejos. Dramatiza el cuento. Personaliza acciones Identifica la noción cerca/lejos			

Estrategia lúdica 30: ¡Jugando con las coplas!

Con la estrategia jugando con las coplas, los niños refuerzan sus habilidades para identificar nociones cerca/lejos.



Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-dibujos-animados-ninos-ninas-lindos_9873536.htm

Objetivo:

Reconocer objetos que están cerca/lejos a partir de un recital de coplas para la ubicación en el espacio.

Proceso metodológico:

Indicar a los niños que van a recitar las coplas que se aprendieron en clases anteriores que llegó el momento de presentarse.

Entregar a los niños una guitarra de juguete y a las niñas colocarle unos pañolones en la cabeza. Participan tres niñas y tres niños. Los demás observan y aplauden.

Indicar al primer niño que empiece con su copla y a continuación una niña que se van alternando hasta que intervengan los seis estudiantes:

Cerca de mi casa

Los niños de esta aula

Hay un palo frondoso

viven lejos de la escuelita

Cuando estoy muy cansado

cuando llegan a la clase

Lo abrazo como oso

los acompaña su abuelita

Cerca de mi silla

Lejos de la pizarra

Se sienta una niña bonita

está mi profesora

Cuando yo la miro

cerca de su mesa

Le regalo una rosita

está la impresora

Recursos: guitarras, pañolones

Tiempo: 25 minutos

Evaluación:

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
<p>Declama coplas.</p> <p>Reconoce noción cerca/lejos en las coplas.</p> <p>Escucha a sus compañeros.</p> <p>Aplica la noción cerca /lejos</p>			

2.4. Cronograma y fases de implementación

Para la implementación de la propuesta se aplicará el siguiente cronograma:

Fases	Estrategias	Recursos	Fecha	Responsables
Sensibilización	<p>Presentación de la propuesta</p> <p>Enviar convocatoria a directivos y docentes</p> <p>Socializar la guía con directivos y docentes.</p>	<p>Laptop</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma</p> <p>google meet</p> <p>Diapositivas</p>	<p>Abril /2021</p> <p>Abril /2021</p>	Autoras de la propuesta
Preparación	<p>Fijar fecha de capacitación.</p> <p>Capacitar a los docentes en el manejo de actividades lúdicas.</p>	<p>Laptop</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma</p> <p>google meet</p> <p>Diapositivas</p>	Mayo /2021	Autoras de la propuesta
Ejecución	<p>Aplicación de la propuesta por parte de los docentes</p> <p>Tomar la guía como referencia</p> <p>Realizar los ejercicios propuestos</p>	<p>Laptop</p> <p>Diapositivas</p> <p>Plataforma</p> <p>zoom</p>	<p>Mayo/2021</p> <p>A Enero /2022</p>	Docentes de Inicial 2

2.5. Recursos logísticos

En la elaboración e implementación de la propuesta se emplea diversidad de recursos logísticos, entre ellos:

- Recursos humanos: directivos, docentes y estudiantes.
- Recursos técnicos: materiales de oficina y materiales del medio, fichas, convocatorias a reuniones, hojas.
- Recursos tecnológicos: computador, proyector de imagen, internet.
- Recursos económicos: autofinanciado por las autoras de la propuesta.

2.6. Evaluación de la propuesta

La propuesta se evaluará de manera integral: los objetivos, los procesos metodológicos, los recursos y la evaluación. Para ello se aplicará la siguiente matriz de evaluación:

Aspectos a evaluar	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular
Objetivos				
Proceso metodológico				
Recursos				
Evaluación				

CAPÍTULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

En el presente capítulo se realiza un análisis de valoración de la propuesta, con la finalidad de comprobar si es factible su aplicación; para ello, se procede a una revisión técnica, económica, social y ambiental de la propuesta. En cada ámbito de análisis se toma en cuenta el impacto que causa a los niños, docentes y toda la comunidad educativa, tratando de que los beneficiarios sepan aprovechar al máximo las estrategias propuestas.

Antes de realizar el análisis de la propuesta en todas sus dimensiones es necesario recalcar que ésta es factible porque es de fácil implementación y los docentes podrán aplicarla en sus aulas con los infantes. Es de actualidad porque responde a una necesidad como es aplicar las actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales. Por ello, la propuesta es útil para el objetivo propuesto.

3.1 Análisis de la dimensión técnica de la propuesta

La propuesta se la aplicará a los docentes de educación inicial de la escuela 23 de Abril de la parroquia La Iberia, cantón Machala. Para su aplicación se requiere en primer lugar de la predisposición de autoridades y docentes, de la disponibilidad de tiempo para la socialización y capacitación para aplicarla en el aula, cabe recalcar que existe esa disponibilidad. Además, se requiere contratar un zoom profesional que dure 40 minutos por dos días con la finalidad de compartir experiencias en la capacitación con los docentes y autoridades.

Los docentes en el aula aplicarán las actividades lúdicas para el logro del desarrollo de las nociones espaciales, preparan el espacio necesario para su implementación, planificarán actividades tomando en cuenta las propuestas más su experiencia como docentes. Planificarán las

acciones y preparan los recursos didácticos idóneos con la finalidad de lograr aprendizajes significativos en sus estudiantes.

3.2 Análisis de la dimensión económica de la propuesta

La propuesta es factible en el aspecto económico porque se cuenta con los implementos logísticos informáticos y las plataformas de zoom que son gratis por un determinado tiempo. Si es necesario se contrata más tiempo, se cancela con recursos económicos de las proponentes. Los recursos a utilizarse son de fácil acceso y no requiere de mayores gastos económicos para el docente como el padre de familia.

3.3 Análisis de la dimensión social de la propuesta

La propuesta tiene gran dimensión social porque se beneficiarán los niños de educación inicial en la medida que desarrollarán destrezas para ubicarse en el espacio, aprenderán las nociones espaciales y podrán solucionar problemas cotidianos y sencillos dentro de su contexto. Otros beneficiarios serán los docentes porque tendrán a su disposición estrategias metodológicas que pondrán en práctica con sus estudiantes facilitándose el aprendizaje.

3.4 Análisis de la dimensión ambiental de la propuesta

Con la implementación de la propuesta no se causa daño al medio ambiente porque se respeta y se desarrolla valores en los niños de cuidado y protección del medio y se utiliza materiales reciclables. Además, para socializarla con directivos y docentes se la realizará por vía zoom y no se causa perjuicios al ecosistema.

CONCLUSIONES

A través de esta investigación se pudo concluir que las actividades lúdicas tienen influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños del subnivel Inicial 2, ya que a esta edad se debe potencializar el proceso de aprendizaje con estrategias significativas y duraderas, tomando en cuenta la fundamentación teórica y la creatividad del docente.

Durante el desarrollo de esta indagación se evidencio la sustentación teórica de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades y destrezas para el pensamiento lógico matemático y con especial interés el de las nociones espaciales.

Otra conclusión a la que llegamos es que a partir del conocimiento de los tipos de nociones espaciales el docente puede plantear actividades lúdicas acorde a su planificación micro curricular y a la edad de sus alumnos, ya que la concordancia en la práctica educativa es sustancial para el proceso de aprendizaje. Los estudiantes están siempre motivados y participan dinámicamente en la clase, un niño motivado está interesado por aprender, se concentra, observa y atiende los procesos que debe seguir para conseguir algo, están motivados a participar en los juegos a la vez que desarrollan nociones espaciales para ponerlas en práctica dentro del contexto en que se desenvuelve.

El diseño de la guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales permite que los niños de educación inicial de la escuela 23 de Abril desarrollen destrezas que le permiten el logro de aprendizajes significativos porque a través del juego

lograrán adquirir experiencias enriquecedoras que pasarán a formar parte de sus esquemas mentales. La propuesta contiene procesos metodológicos para cada estrategia, estos procesos permiten que los docentes dirijan a los niños en la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales. Los procesos metodológicos están dirigidos a que los niños jueguen mientras aprenden, por ello las clases no son rutinarias.

RECOMENDACIONES

Revisar y analizar fuentes bibliográficas de corte científico referentes a las actividades lúdicas para aplicarlas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños del subnivel Inicial 2, debido a que esta es la edad propicia para potencializar el proceso de aprendizaje con estrategias significativas y duraderas, tomando en cuenta la fundamentación teórica y la creatividad del docente.

Analizar la fundamentación teórica de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades y destrezas para el pensamiento lógico matemático y con especial interés el de las nociones espaciales con la finalidad de fortalecer y mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de subnivel Inicial 2.

Aplicar actividades lúdicas que permitan que los niños se diviertan a través del juego y aprendan las nociones espaciales permitiéndoles la ubicación y orientación en el espacio, así como también establecer relaciones entre los objetos con respecto a la posición de su cuerpo; siendo importante el desarrollo del pensamiento lógico matemático a partir de estrategias aplicadas desde la creatividad del docente.

Revisar y analizar las actividades lúdicas de la propuesta con la finalidad de adaptarlas a las necesidades de sus estudiantes. Adaptar los juegos al grupo de niños y mejorar de esta manera el proceso de aprendizaje de las nociones espaciales. Mantener motivados constantemente a los niños con actividades lúdicas que respondan a sus intereses de formación y a su desarrollo integral. Esta motivación va a permitir que desarrollen sus capacidades cognitivas, psicomotrices y socio-afectivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Acosta Yeni y Alsina, A. (2016). Acciones matemáticas en la escuela infantil en un marco de reflexión y transformación docente. *Revista Educación matemática en la infancia*, 3.

Agudelo, L., & Pulgarín, L. y. (2016). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia. *Revista Fuentes*, 74.

Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 2.

Albornoz, E. y. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes, Quito, Ecuador. *Universidad y Sociedad. Revista Científica Multidisciplinar de la Universidad de Cienfuegos*, 187.

Alfonso, Y. y. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la educación inicial. *Revista CONRADO*, 76.

Alsina, Á. y. (2016). Acciones matemáticas de 0 a 3 años a partir de instalaciones artísticas. *Revista Educatio Siglo XXI*, 38.

Barcenilla, M. y. (2019). Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos. *Educación y psicopedagogía*, 2.

Barreto, F. (2019). *Programa nuevo mi cuerpo, para desarrollar nociones espaciales en niños de 4 años, I.E.P. Driendo juntos, 2017escu*. Obtenido de Universidad Nacional de Trujillo. Escuela de Posgrado:

<http://www.dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15233/Barreto%20Perez%2c%20Fiory%20Luz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Berciano, A., & Jiménez, C. y. (2017). Tratamiento de la orientación espacial en los proyectos editoriales de educación infantil. *Educación Matemática*, 2.

Bermejo, R. y. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Síntesis.

Bolaño, O. (2020). El constructivismo: modelo pedagógico para la enseñanza de la matemática. *Revista Educare*, 492.

Cabezas, E., & Molina, F. y. (2019). Estrategia lúdica para enseñanza en estudiantes de ingeniería: caso práctico. *Revista Espacios*, 3.

Cáceres, F., & Granada, M. y. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Inclusión Educativa*, 3.

Calero, J. y. (2017). La metodología cualitativa dentro del proceso de investigación científica en ciencias de la salud. *Revista habanera de ciencias médicas*, 2.

Cepeda, N. y. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de los valores éticos. *Revista Criterios*, 92.

Cevallos, J. y. (2016). *Importancia de las nociones básicas de espacio en el desarrollo integral de los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la Escuela Fiscal "Virginia Larenas" ubicada en el distrito N°6 del cantón Quito de la provincia de Pichincha, en el año lec*.
Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23343>

Coloma, M., & Juca, J. y. (2019). Estrategias metodológicas lúdicas de matemática en bachillerato general unificado. *Revista Espacios*, 2.

Córdoba, E., & García, A. y. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del Buen Vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 84.

Cuellar, M. T. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 121.

Cuesta, J., García, L., & González, S. y. (2016). Planificación de proyectos de interacción lúdico-recreativos en la infancia. En O. Blázquez, *El juego infantil y su metodología* (pág. 64). Editorial Arán.

Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Colección Reportes Técnicos de Investigación*, 13.

Feliceti, V. y. (2016). Didáctica y pensamiento matemático en educación infantil. *Revista Educación por Escrito*, 258.

García, M., & Villegas, M. y. (2015). La noción del espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles. *Revista Paradigma*, 2.

González, C. (2017). *Actividades físicas para mejorar la capacidad visomotora en personas adultas tempranas con discapacidad intelectual moderada en la casa comunal Camino al Progreso zona 8*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23066>

Guevara, G., & Verdesoto, A. y. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Mundo de la investigación y el conocimiento*, 166.

Guzmán, M. (2018). Desarrollo de actividades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro de desarrollo infantil Cunbayá Valley. *Revista Conrado*, 2.

López, P. (2019). La lúdica como enriquecedora de Van Hiele para la enseñanza de la geometría en la educación media venezolana. *Praxis Investigativa REDIE*, 137.

Martínez, E. (2020). *Psicomotricidad fina en la pre escritura de los niños y niñas de 03 años de la institución educativa pública n°425-14/mx-p, Ayacucho – 2019*. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17111>

Martínez, R. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel” Pomalca Chiclayo. Perú. 2019*. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17843>

Medina, C., Arrieta, T., Vidal, L., & ROjas, R. y. (2019). Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística. *Revista Espacios*, 2.

Mendoza, H. (2019). *Nociones espaciales y la concepción de los números hasta el número cuatro con niños en la institución educativa Caracotó-San Román- Puno-2016*. Obtenido de http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4622/T036_42168364_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación. (2020). *Aprendamos juntos en casa. Lineamientos Ámbito Pedagógico Curricular*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-Juntos-en-Casa-Costa-Galapagos.pdf>

Moreno, M., Jaraba, J., & Medrano, A. (2019). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos. *Revista Hexágono Pedagógico*, 154.

Ortiz, F. y. (1 de agosto de 2016). *La noción espacial y su incidencia en la lateralidad en los estudiantes de primer año de educación básica*. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23564>

Posligua, J., & Chenche, W. y. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general. *Revista Ciencias Pedagógicas*, 1034.

Posso, P., Sepúlveda, M., & Navarro, N. y. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Revista Investigación y Desarrollo* , 166.

Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. Obtenido de <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>

Ricardo, G. y. (2017). *Influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad de desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/22816>

Rivera, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje . *Revista Educación Media Superior*, 611.

Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Revista Sophia*, 3.

Saldarriaga, P., & Bravo, G. y. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Ciencias Sociales y Política*, 131-132.

Sánchez, J., & Castillo, S. y. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Educación*, 5.

Tamayo, A. y. (2017). El juego como estrategia pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 112.

Tejedor, S., Servi, L., & Tusa, F. y. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, 4.

Tierra, M. (2017). *Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2711>

Valecillo, B. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar . *Revista Científica*, 4.

Zapateiro, J. P. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Revista TED:Tecné, Episteme y Didaxis*, 123.

Zuluaga, C. y. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un. *Revista Entramado*, 239.

ANEXOS

ANEXO N° 1

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

TEMA: Aplicación de actividades lúdicas y nociones espaciales en niños de subnivel inicial 2.

OBJETIVO:

Obtener información sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de subnivel Inicial 2

DATOS INFORMATIVOS

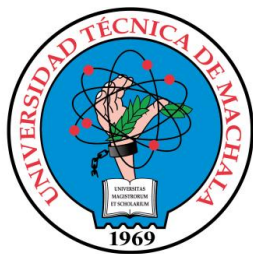
Escuela:.....

Número de niños a observar:.....

ASPECTOS A OBSERVARSE

N°	ASPECTOS	SI	NO	A VECES	OBSERVACIONES
1	Los niños disfrutaban de las actividades lúdicas durante la clase.				
2	Las actividades lúdicas que se aplican benefician el aprendizaje de las nociones espaciales de los niños.				
3	Los niños desarrollan las nociones básicas espaciales durante las clases.				
4	Los niños reconocen la ubicación de objetos según la noción				

	espacial de adelante/detrás.				
5	Los niños reconocen la ubicación de objetos según la noción espacial de junto a, cerca/lejos.				
6	Los niños dominan nociones espaciales euclidianas de tamaño, dirección, situación y orientación				
7	Los niños interactúan cuando trabajan con actividades lúdicas				



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA
ENTREVISTA A DOCENTES

TEMA: Actividades lúdicas para el desarrollo de nociones espaciales en niños de subnivel inicial 2

OBJETIVO: Obtener información sobre la importancia que dan los docentes a las actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de subnivel Inicial 2.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente (opcional):

ASPECTOS A PREGUNTAR:

1. ¿Según su criterio, qué importancia tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños del subnivel 2?

.....

2. ¿Las actividades lúdicas son necesarias en el ámbito de las Relaciones Lógico Matemáticas?

Porqué

.....
.....
.....
.....

3. ¿Usted conoce las destrezas que encierran el desarrollo de las nociones básicas espaciales?

Argumente su respuesta.

.....
.....
.....
.....

4. ¿Cree usted importante utilizar las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones básicas espaciales?? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

5. ¿Mencione algunas actividades lúdicas que sean apropiadas para el desarrollo de las nociones básicas espaciales en los niños del subnivel 2?

.....
.....
.....
.....

6. ¿Sus estudiantes dominan las nociones básicas espaciales? ¿Cuáles?

.....
.....

ANEXO 2

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE		
<p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p> <p>Son las diferentes actividades recreativas y significativas, que rompen con la estructura tradicional de enseñanza, a partir de la interacción con el objeto de estudio, formando nuevas estructuras cognitivas, que posibiliten establecer relaciones con otros saberes López (2019)</p>	<p>Importancia de las actividades lúdicas</p> <p>Tipo de actividades lúdicas</p>	<p>Nivel de importancia</p> <p>Beneficios</p> <p>Importancia en el desarrollo de las nociones espaciales</p> <p>Aspectos que mejoran</p> <p>Tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intelectuales - Sensomotriz - Creativas - Sociales - Afectivas
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>NOCIONES ESPACIALES</p> <p>Capacidad de razonamiento que los niños utilizan para establecer relaciones con los objetos, entre los objetos, personas y lugares (Berciano, Jiménez y Anasagasti 2017)</p>	<p>Niveles de las nociones espaciales</p> <p>Clases de las nociones espaciales</p>	<p>Definición</p> <p>Tipos:</p> <p>Topológico</p> <p>Euclidiano</p> <p>proyectivo</p> <p>arriba/abajo</p> <p>delante/atrás</p> <p>derecha/izquierda</p> <p>encima/debajo</p> <p>cerca/lejos</p>

ANEXO 3

MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

Problema	Causa	Objetivo	Requerimiento
La falta de aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños del subnivel inicial 2.	La aplicación de actividades en hojas rutinarias o tradicionales durante el proceso de aprendizaje.	Proponer actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales en educación inicial.	Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para el aprendizaje de las nociones espaciales.
La aplicación de actividades irrelevantes en el desarrollo de las destrezas de las nociones espaciales.	Escaso uso de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales.	Implementar actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales y la relación lógico – matemática.	Diseñar estrategias lúdicas que permitan el uso adecuado de recursos didácticos para el aprendizaje de las nociones espaciales.
Poco desarrollo de las nociones espaciales que inciden en las destrezas de las relaciones lógico - matemáticas en los niños.	El escaso tiempo en la educación virtual no permite aplicar estrategias metodológicas activas y participativas que permitan que los niños puedan en casa desarrollar nociones espaciales.	Incentivar al docente el uso adecuado de actividades lúdicas para estimular el pensamiento lógico matemático en los niños.	Estimular al docente al uso de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales desde su planificación micro curriculares.

ANEXO N° 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

Machala, 06 de febrero del 2021


**LICENCIADA
CLAUDIA MARLENE SALTOS FLORES
DIRECTORA DE LA ESCUELA "23 DE ABRIL"
PRESENTE**


De nuestras consideraciones:


Por medio de la presente reciba un cordial saludo, a la vez le hacemos conocer que las señoritas **CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ** con C.I.: 0706411162 y **VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH** con C.I.: 0705463461, egresadas de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA, Carrera de Educación Inicial y Parvularia, solicitamos a usted encarecidamente su autorización para realizar nuestro Proyecto de Investigación titulado: "**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL 2**", en la institución educativa, la cual usted muy acertadamente dirige. La investigación requiere efectuar una **ENTREVISTA** a los docentes, quienes serán también notificados y una **GUIA DE OBSERVACIÓN**, a un grupo de niños, considerando el permiso previo de los padres de familia. Cabe destacar que la información requerida es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que se dé al presente petitorio, le agradecemos su colaboración.

Atentamente;


VIÑAN SALTOS DAYA YAMILETH
C.I.: 0705463461
ESTUDIANTE


CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ
C.I.: 0706411162
ESTUDIANTE


ROSA ERMELINDA TENEZACA ROMERO
C.I.: 07'02985284
TUTORA

ANEXO N° 4

Yo, **YEIMY ROSANA CABRERA SOSORANGA**, C.I. **0704526649**, Licenciada en Educación Inicial y Parvularia, y Magister en Desarrollo temprano y Educación Inicial, Directora del Centro de Educación Inicial 15 de Octubre, con ocho años de experiencia en la docencia de Educación Inicial y cinco años como capacitadora de docentes parvularias del cantón Santa Rosa.

CERTIFICO

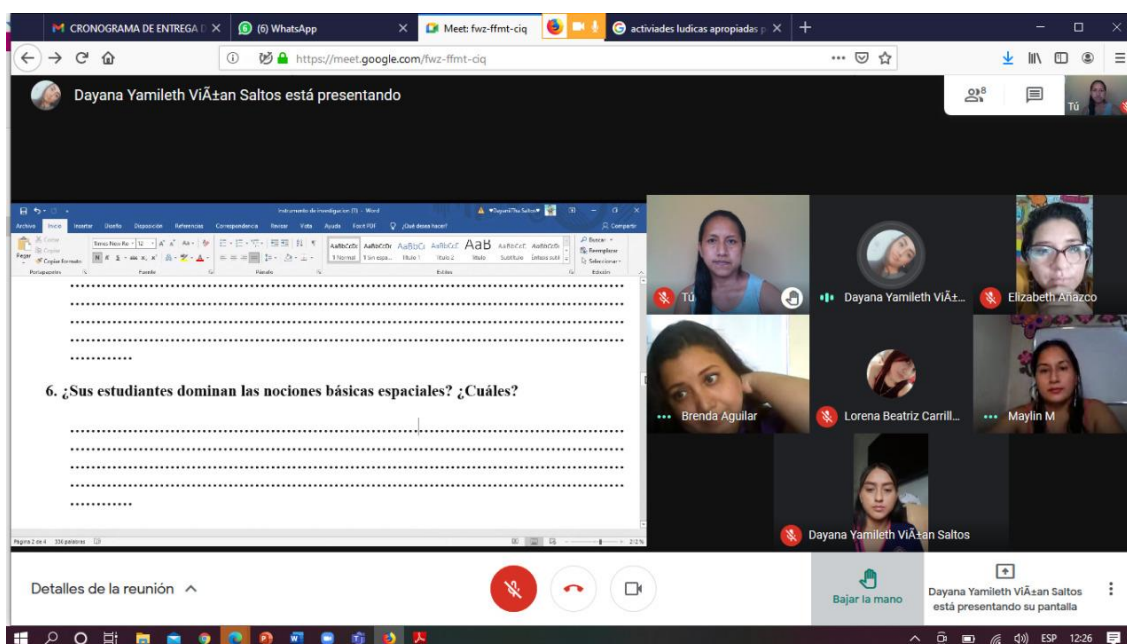
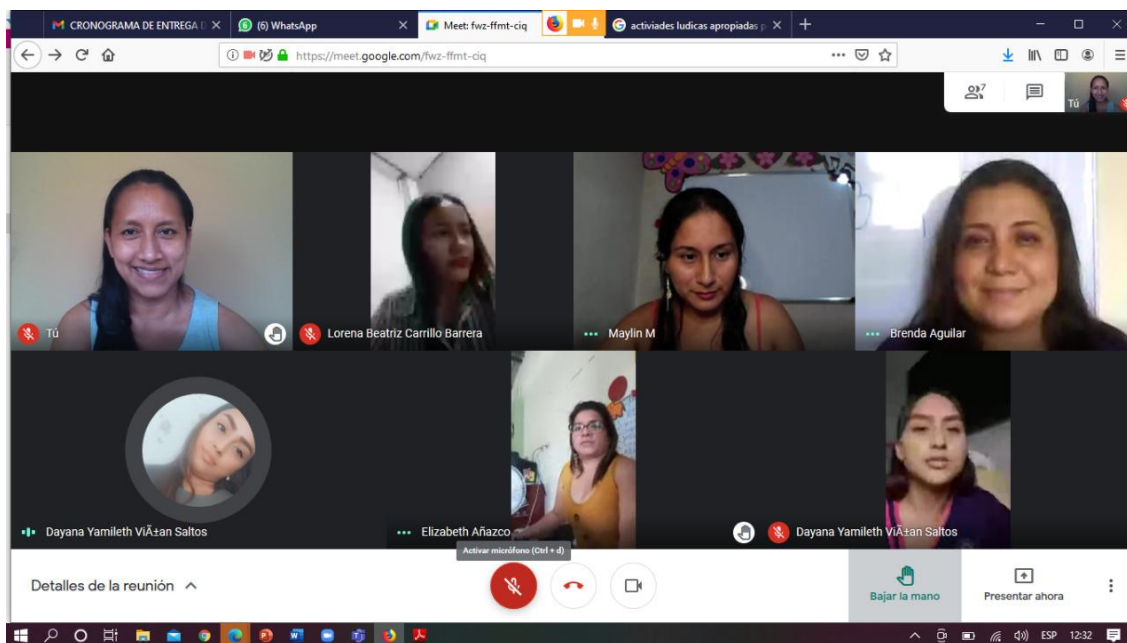
Que los instrumentos de investigación: Entrevista y Ficha de Observación, elaborados por: **CARRILLO BARRERA LORENA BEATRIZ**, C.I. **0706411162**, y **VIÑAN SALTOS DAYANA YAMILETH**, C.I. **0705463461**, egresadas de la carrera de Educación Inicial y Parvularia de la Universidad Técnica de Machala, cumplen para ser aplicados como requerimiento en el trabajo de titulación en pro de obtener el título de Licenciadas en Educación Inicial y Parvularia. Ante lo expresado, avalo estos instrumentos de investigación.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Santa Rosa, 04 de febrero de 2021


YEIMY ROSANA CABRERA SOSORANGA
C.I. **0704526649**

ANEXO N° 5



ANEXO N° 6

CAPTURAS DE LA BIBLIOGRAFÍA

1.

<file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/Dialnet-AccionesMatematicasEnLaEscuelaInfantilEnUnMarcoDeR-5400779.pdf>

Acosta y Alsina (2016)



Acciones matemáticas en la escuela infantil en un marco de reflexión y transformación docente

Yeni Acosta Inchaustegui
Universidad de Girona, yenedi@gmail.com

Ángel Alsina
Universidad de Girona, angel.alsina@udg.edu

Fecha de recepción: 27-06-2015
Fecha de aceptación: 30-07-2015
Fecha de publicación: 15-02-2016

fomentamos la adquisición de diversas habilidades. Desde esta óptica, a pesar del carácter global de las propuestas que se ponen al alcance del alumnado, interpretaremos las acciones que realizan desde una perspectiva matemática, partiendo de la base que

los niños, en la primera infancia, tienen nociones previas sobre matemáticas informales, que son el eslabón imprescindible para que posteriormente puedan aprender las matemáticas formales en el contexto de una enseñanza reglada que progresivamente ha de permitirles adquirir la competencia matemática (Alsina, 2015, p. 18).

Desde este prisma, nos formulamos dos preguntas de investigación:

- ¿Qué acciones matemáticas llevan a cabo los niños de 2 a 3 años en el espacio de luz y oscuridad?
- ¿Cómo acogen los docentes la metodología empleada en el espacio creado?

En todo este tejido de investigación y acción definimos los dos objetivos siguientes: a) documentar e interpretar de manera activa y objetiva las acciones matemáticas que llevan a cabo los niños; b) analizar el proceso de transformación de la práctica docente a partir de la creación de un espacio de luz y oscuridad, valorando el grado de aceptación de los maestros.

2.-

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/3011-Texto%20del%20art%C3%ADculo-10745-1-10-20170726.pdf

Agudelo, Pulgarín y Tabares (2017)

Revista Fuentes
2017, 19(1), 73-83

I.S.S.N.: 1575-7072 e-I.S.S.N.: 2172-7775
<http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.1.04>

La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia³

Sensory Stimulation in Cognitive Development of Early Childhood

Lorena Agudelo Gómez
Laura Alejandra Pulgarín Posada
Catalina Tabares Gil

Fundación Universitaria Luis Amigó, Medellín, Colombia

Recibido: 23/10/2016

Aceptado: 09/02/2017

ABSTRACT

This article is derived from the research "La Estimulación de los Sentidos en la Actividad Pedagógica con Niños y Niñas de 3 a 5 años de edad para el beneficio del Desarrollo Cognitivo en el Colegio Montessori de Medellín en el año 2016". Where the categories "educational activities for sensory stimulation", "time and frequency of sensory

de 11

— + Tamaño automático ▾

Grado en la Fundación Universitaria Luis Amigó, para optar al título de Licenciadas en Educación Preescolar. Este trabajo responde al interés por indagar frente a la importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas en sus primeros años, buscando obtener mayor conocimiento al respecto como un aporte a la actividad pedagógica con la primera infancia.

La estimulación sensorial los primeros años de vida de los niños y las niñas crea de manera positiva un aprendizaje significativo. La sensación, tiene la gran tarea de recibir la información del exterior a través de los sentidos; la percepción por su parte, cumple el papel de llevar la información al cerebro, activándolo para procesar la información, elaborando respuestas que generarán conductas y comportamientos de acuerdo al entorno que va creando. En este orden de ideas, la estimulación sensorial favorece aprendizajes, tal y como se resalta a continuación:

La vida en relación con el mundo que rodea al niño se inicia a través de los sentidos y por las sensaciones comienza su mente a construir sus propias ideas; por eso desde el principio, es necesaria la guía de la interpretación de las impresiones sensitivas, en la aclaración de percepciones sensibles. La estimulación sensorial se da gracias a la unión de la percepción y los sentidos creando así una vía para el aprendizaje. (Soler, 1992. p. 30).

Por otro lado, el desarrollo cognitivo es un proceso mediante el cual se da el aprendizaje, este nace de la socialización, interacción con el entorno y el mundo que lo rodea, de esta forma el niño percibe, organiza y adquiere aprendizajes que le permiten crecer tanto intelectual como madurativamente. Según Piaget (citado por Hernández 2016) La cognición es conocida como "la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo" (p. 20).

Paulatinamente, los niños y las niñas van adquiriendo nuevos aprendizajes que permiten darle solución a diferentes situaciones que se presentan en su diario vivir, en este mismo sentido, se hace relevante sensibilizar a todas aquellas personas que están relacionadas con la educación preescolar, sobre la importancia de implementar actividades en las que la estimulación sensorial forme parte del proceso de los educandos.

En este artículo serán abordadas las categorías: *actividades docentes para la estimulación sensorial y estrategias pedagógicas u estrategias pedagógicas implementadas por los maestros tras la estimulación de cada una de*

3.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>

Abornoz (2019)

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644
 Fecha de presentación: septiembre, 2018, Fecha de Aceptación: noviembre, 2018, Fecha de publicación: enero, 2019

31

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMÍN CARRIÓN

GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN OF THE INITIAL LEVEL AT BENJAMIN CARRIÓN SCHOOL

Elsa Josefina Abornoz Zamora¹
 E-mail: elsaalbornoz25@gmail.com
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>
¹Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)
 Abornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN ABSTRACT

llo motriz, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad.

Resulta oportuno resaltar que el Currículo de Nivel Inicial (2014), se refiere con respecto al juego como *"la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial"* (p. 41), además *"es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad"* (p. 41). La autoexpresión en los niños se puede dar a través de diferentes actividades, iniciando así el deseo por crear y descubrir su entorno mediante juegos creativos. No se debe olvidar, cuando un niño juega se involucra de manera integral, está plenamente activo e interactúa con sus pares, con los adultos y por ende con el medio que le rodea.

En la escuela "Benjamín Carrión", algunos docentes parecen desconocer la importancia de las actividades lúdicas como ente rector para favorecer la creatividad de los niños (as) aluden a la falta de tiempo, espacio y colaboración de los padres; de allí que planifiquen más sus actividades centrándose en lo académico, no priorizando en juegos que desarrollen el potencial creativo en los niños.

Ante lo planteado la investigadora se pregunta ¿De qué manera están utilizando el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños, los docentes de la escuela

dios. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetiana concibe el juego infantil en cuatro etapas: (a) *etapa sensomotriz* (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) *etapa preoperativa* (de los 2 a los 6 años), (c) *etapa operativa o concreta* (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) *etapa del pensamiento operativo formal* (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), estas cuatro etapas indican que este teórico concibe al juego ligado al pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia. Por lo tanto, el juego y sus intermediarios, se hallan entrelazados a la totalidad del pensamiento.

La educación inicial pone la atención sobre el juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Froebel (1888); Montessori (2015); Decroly (1983); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego,

4.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>

Albornoz y Guzmán (2016)

25

Fecha de presentación: septiembre, 2016
 Fecha de aceptación: noviembre, 2016
 Fecha de publicación: Diciembre, 2016

DESARROLLO COGNITIVO
 MEDIANTE ESTIMULACIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS. CENTRO DESARROLLO INFANTIL NUEVOS HORIZONTES. QUITO, ECUADOR
COGNITIVE DEVELOPMENT THROUGH STIMULATION IN 3 YEAR-OLD CHILDREN
CENTER FOR CHILD DEVELOPMENT "NUEVOS HORIZONTES", QUITO, ECUADOR

Dra. C. Elsa Josefina Albornoz Zamora*
 E-mail: elsalbornoz254@gmail.com
 Dra. C. Mariagua del Carmen Guzmán*
 E-mail: mariaguazuman@gmail.com
 *Universidad Metropolitana, República del Ecuador.

¿Cómo referenciar este artículo?
 Albornoz Zamora, E. J., & Guzmán, M. C. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. Universidad y Sociedad [serie en línea], 8 (4), pp. 186-192. Recuperado de <http://rus.sld.cu/>

RESUMEN
 La investigación estuvo dirigida a constatar la información que poseen los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes sobre la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de edad. Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. Se constató que los docentes poseen información sobre la importancia de la estimulación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños, presentan limitaciones en las formas de planificación, organización y desarrollo de actividades que conducen a potenciar en los menores estos elementos. Lo anterior corroboró la pertinencia y actualidad del estudio.
Palabras clave: Estimulación temprana, desarrollo cognitivo, docentes, edad infantil.

ABSTRACT
 The research was aimed at confirming the information teachers from the Nuevos Horizontes Center for Child Development possess about the importance of early stimulation on cognitive development of children aged 3. It is framed in a field design, descriptive level, and quantitative approach. It was found that teachers know about the importance of early stimulation for children cognitive development, but they are limited in the ways of planning, organizing and developing of activities leading to strengthen these elements in children. This confirmed the pertinence and validity of the study.
Keywords: Cognitive development, early stimulation, child age, teachers.

Volumen 8 | Número 4 | Septiembre - Diciembre, 2016

UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD | Revista Científica Multidisciplinar de la Universidad de Cuenca | ISSN: 2248-3620

dea es lo que se denomina la plasticidad del cerebro humano. La necesidad de facilitar una estimulación propicia en el momento oportuno, conduce a la consideración de impartirla desde las etapas tempranas de la vida, surge así el concepto de estimulación temprana.

Arango de Narváez, Infante de Ospina & López de Bernal (2006, p. 18), definen el término como *"el conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño y a la niña las experiencias que este necesita desde su nacimiento para desarrollar al máximo su potencial biopsicosocial"*. El niño no llega solo a ella, es necesaria la presencia de personas que se acerquen a él en el momento adecuado, que le proporcionen actividades que le generen un grado de interés, se logra así una relación dinámica con el medio y un aprendizaje efectivo.

Por otra parte el área motriz está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permite al niño tener contacto con todo aquello que le rodea. Comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca que lo hace capaz de tocar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, manipular, entre otros.

En cuanto al área del lenguaje se refiere a las habilidades en las que el niño podrá comunicarse con su entorno y el aspecto socioemocional es la interrelación con otros niños y adultos, lo cual da como resultado la adquisición de la seguridad emocional para fortalecer las relaciones y la convivencia. Esta área llamada también socioafectiva, se refiere a los procesos de diferenciación de autoestima, identidad y relación consigo mismo y con los demás, ubicados todos ellos en un contexto de aceptación y expresión de las emociones y sentimientos.

El Centro de Desarrollo Infantil *Nuevos Horizontes*, ubicada en Pichincha 3, es una institución educativa privada que atiende a una población de quince niños y niñas a partir de los tres años de edad. Sus instalaciones están acordes al servicio que prestan, los profesionales que les acompañan son cuatro en total y están formados en el área, sin embargo, se ha podido observar que durante la rutina diaria las actividades están centradas en tareas

El presente artículo tiene como objetivo esencial difundir resultados de la investigación sobre la estimulación temprana, realizada en el Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes.

DESARROLLO

En cuanto a los conceptos desarrollados en esta investigación se procesa inicialmente el tema del desarrollo cognitivo con los autores Ordoñez & Tinajero (2005), quienes lo definen como *"un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas"*.

Afirma Piaget, citado por Ordoñez & Tinajero (2005), que el desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su mundo. *En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.*

Sostiene que el organismo del ser humano posee una organización interna con características propias que es la responsable del funcionamiento del organismo el cual es invariante. Los factores del proceso cognitivo para este autor son el resultado de la combinación de cuatro áreas llamadas maduración, experiencia, interacción social y equilibrio. La maduración y herencia son inherente al ser humano, ya que está predeterminado genéticamente, el desarrollo es irreversible; las experiencias activas provocadas por la asimilación y la acomodación. La interacción social es el intercambio de ideas y conductas que tiene el niño y niña con otras personas y el equilibrio, en la regulación y control de los puntos anteriores.

En cuanto a la importancia de la estimulación temprana, Brunner (1998) sostiene que está soportada en los siguientes aspectos: a) debe aplicarse oportunamente, el estímulo debe estar acorde con la edad del niño y la niña y con el desarrollo previsto para esa edad; b) se incorpore a los esquemas educativos y de crianza adecuados y certeros, que introducen al niño y niña en el medio en el

5.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-74.pdf>

Alfonso y Olaya (2019)

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

10

EL JUEGO Y SU CONCEPCIÓN RENOVADORA E INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

THE GAME AND ITS RENEWING AND INCLUSIVE CONCEPTION IN INITIAL EDUCATION

Yaquelin Alfonso Moreira¹

E-mail: alfonsoyaquelin71@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6981-1966>

Raquel Dayana Olaya Mayor²

E-mail: rake_29_96@gmail.com

¹Convenio Universidad Metropolitana de Ecuador-Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez", Cuba.

² Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Alfonso Moreira, Y., & Olaya Mayor, R. D. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 74-80. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

Se sustenta en este artículo la concepción renovadora e inclusiva del juego en la educación inicial al convertirlo en la actividad que propicia la participación de la familia, en el aprendizaje de sus hijos y por los valores formativos que adquiere. Además por las particularidades de la edad y los caracteres cogniti-

ABSTRACT

This article is based on the renewal and inclusive conception of the game in early education, by converting it into an activity that encourages the participation of the family, in the learning of their children and by the formative values that it acquires also, by the particularities of the age and the cognitive and

des manuales y físicas. Mientras sucede el proceso de comprensión, el maestro propicia mediante actividades lúdicas en que el niño observe las imágenes para anticiparse, predecir y descifrar los significados mediante sonidos, colores y movimientos que sugiere el texto.

Tomando en consideración lo manifestado en el currículo de educación inicial de 2014, se considera que el juego es una principal estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel inicial, puesto que con este se involucra el cuerpo, mente y espíritu y se desarrolla el área cognitiva, psicomotriz, afectiva y social mediante la interacción con sus padres, adultos y entorno, así como también la resolución de problemas y adaptación de conductas ante nuevas situaciones (Ecuador. Ministerio de Educación, 2014).

En este interés, es preciso señalar que el juego acerca al niño y la niña a su entorno natural y social lo inicia de una manera divertida a la resolución de problemas así como la asimilación de conductas para afrontar situaciones futuras.

No puede olvidarse que el juego proporciona esparcimiento, diversión y placer; pero cuando el escolar narra en el juego y/o juega al narrar, aporta cualidades necesarias para transformar la realidad del niño en una situación que él desea que sea, ayudando así al niño a ejercer mediante el juego pre ejercicios de funciones que serán para él necesarias para la vida adulta. Por consiguiente, el propósito de los juegos en la enseñanza-aprendizaje consiste en explorar y desarrollar las potencialidades expresivas del niño/a por medio de la estimulación de la voz

asumen ante el juego que se realiza.

Por tanto, promover las transformaciones de las intervenciones de los familiares y su significación en el proceso de enseñanza-aprendizaje presupone que el maestro, al concluir el análisis de la información que aporta el diagnóstico proceda a las valoraciones, que incluye la determinación del familiar que crea oportunidades para anticipar la participación en interés de favorecer el aprendizaje como un proceso personal y colectivo (Alfonso, 2012).

Este familiar al incluirse mediante su participación directa y ser seleccionado es quién tiene los recursos para favorecer el aprendizaje del escolar y así interconectar su intervención con la del docente. Además permite establecer los marcos de la participación desde la personalización. Cada uno de ellos reconstruye de manera personalizada sus aprendizajes, se autorregula e interactúa con los otros a partir de sus propios recursos y particularidades. Tiene en cuenta el contexto donde se lleva a cabo el proceso y trasciende los marcos de la escuela.

De este modo los docentes al coordinar la participación se convierten en potenciadores de la familia, los identifican como mediadores directos del proceso de aprendizaje según sus potencialidades. Asumir la concepción metodológica supone que se proceda a instaurar el procedimiento que responde a la caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje y a las estructura de las actividades como son:

Ejes de desarrollo y aprendizaje:

- Ejes de desarrollo personal y social:

6.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-74.pdf>

Alfonso y Olaya (2019)

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

10 EL JUEGO Y SU CONCEPCIÓN RENOVADORA E INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

THE GAME AND ITS RENEWING AND INCLUSIVE CONCEPTION IN INITIAL EDUCATION

Yaquelin Alfonso Moreira¹
E-mail: alfonsoyaquelin71@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6981-1966>

Raquel Dayana Olaya Mayor²
E-mail: rake_29_96@gmail.com

¹Convenio Universidad Metropolitana de Ecuador-Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez", Cuba.
² Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Alfonso Moreira, Y., & Olaya Mayor, R. D. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 74-80. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

Se sustenta en este artículo la concepción renovadora e inclusiva del juego en la educación inicial al convertirlo en la actividad que propicia la participación de la familia, en el aprendizaje de sus hijos y por los valores formativos que adquiere. Además por las particularidades de la edad y las características cognitivas.

ABSTRACT

This article is based on the renewal and inclusive conception of the game in early education, by converting it into an activity that encourages the participation of the family, in the learning of their children and by the formative values that it acquires also, by the particularities of the age and the cognitive and

des manuales y físicas. Mientras sucede el proceso de comprensión, el maestro propicia mediante actividades lúdicas en que el niño observe las imágenes para anticiparse, predecir y descifrar los significados mediante sonidos, colores y movimientos que sugiere el texto.

Tomando en consideración lo manifestado en el currículo de educación inicial de 2014, se considera que el juego es una principal estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel inicial, puesto que con este se involucra el cuerpo, mente y espíritu y se desarrolla el área cognitiva, psicomotriz, afectiva y social mediante la interacción con sus padres, adultos y entorno, así como también la resolución de problemas y adaptación de conductas ante nuevas situaciones (Ecuador. Ministerio de Educación, 2014).

En este interés, es preciso señalar que el juego acerca al niño y la niña a su entorno natural y social lo inicia de una manera divertida a la resolución de problemas así como la asimilación de conductas para afrontar situaciones futuras.

No puede olvidarse que el juego proporciona esparcimiento, diversión y placer; pero cuando el escolar narra en el juego y/o juega al narrar, aporta cualidades necesarias para transformar la realidad del niño en una situación que él desea que sea, ayudando así al niño a ejercer mediante el juego pre ejercicios de funciones que serán para él necesarias para la vida adulta. Por consiguiente, el propósito de los juegos en la enseñanza-aprendizaje consiste en explorar y desarrollar las potencialidades expresivas del niño/a por medio de la estimulación de la voz

asumen ante el juego que se realiza.

Por tanto, promover las transformaciones de las intervenciones de los familiares y su significación en el proceso de enseñanza-aprendizaje presupone que el maestro, al concluir el análisis de la información que aporta el diagnóstico proceda a las valoraciones, que incluye la determinación del familiar que crea oportunidades para anticipar la participación en interés de favorecer el aprendizaje como un proceso personal y colectivo (Alfonso, 2012).

Este familiar al incluirse mediante su participación directa y ser seleccionado es quién tiene los recursos para favorecer el aprendizaje del escolar y así interconectar su intervención con la del docente. Además permite establecer los marcos de la participación desde la personalización. Cada uno de ellos reconstruye de manera personalizada sus aprendizajes, se autorregula e interactúa con los otros a partir de sus propios recursos y particularidades. Tiene en cuenta el contexto donde se lleva a cabo el proceso y trasciende los marcos de la escuela.

De este modo los docentes al coordinar la participación se convierten en potenciadores de la familia, los identifican como mediadores directos del proceso de aprendizaje según sus potencialidades. Asumir la concepción metodológica supone que se proceda a instaurar el procedimiento que responde a la caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje y a las estructura de las actividades como son:

Ejes de desarrollo y aprendizaje:

- Ejes de desarrollo personal y social:

7.-

<https://revistas.um.es/educatio/article/view/263801/197091>

Alsina y León (2016)

Acciones matemáticas de 0 a 3 años a partir de instalaciones artísticas

Mathematical Actions Triggered by Artistic Installations by Children Aged 0-3

ÁNGEL ALSINA¹

angel.alsina@udg.edu

NOLMÉ LEÓN

noemleon21@gmail.com

Universidad de Girona, España

Resumen:

En este estudio se analizan las acciones matemáticas que llevan a cabo niños de 0-3 años en instalaciones artísticas, considerados espacios estéticos que fomentan la participación y les ayuda a desarrollarse. Las instalaciones artísticas se han organizado en el *mesoespacio*, que requiere el movimiento del cuerpo para poder ser analizado de forma completa. Han participado 85 niños de uno a tres años que han llevado a cabo acciones en dos instalaciones artísticas diferentes. Los resultados muestran que los niños de menor edad realizan un número reducido de acciones matemáticas (vinculadas a las cualidades sensoriales y a las cantidades), pero a medida que van creciendo, el número de acciones se incrementa y a la vez se diversifica en relación a todos los bloques de contenido (cualidades sensoriales, cantidades, posiciones y formas, atributos medibles).

Palabras clave:

Matemáticas intuitivas e informales; documentación e interpretación; instalaciones artísticas; *mesoespacio*; juego libre.

Abstract:

This study analyses the mathematical actions carried out by 0-3 year-old children in artistic installations, understood to be aesthetic spaces which prompt the children to participate and foster their development. The artistic installations have been organised within a *mesospace* in which body movement is needed to be able to carry out a comprehensive analysis. A total of 85 children aged from one to three participated in the study, carrying out actions in two different artistic installations. The results show that the younger children perform fewer mathematical actions (linked to sensorial qualities and quantities), but that the number of actions increases and also diversifies in relation to all blocks of content (sensorial qualities, quantities, positions and shapes, measurable attributes) as the children grow.

Keywords:

Intuitive and informal mathematics; documentation and interpretation; artistic installations; *mesospace*; free play.

1 Dirección para correspondencia (correspondence address):

Ángel Alsina. Dpto. de Didácticas Específicas. Facultad de Educación y Psicología. Universidad de Girona. Plaça Sant Domènec, 9. 17071 Girona (España).

Educatio Siglo XXI, Vol. 34 nº 2 - 2016, pp. 33-62
<http://dx.doi.org/10.6018/263801>

33

Como puede apreciarse, las secuencias didácticas descritas para cada bloque de contenido contemplan una progresión de dificultad que empieza por la identificación o el reconocimiento del objeto matemático y prosiguen con la comparación y la observación de posibles cambios o transformaciones. Dicho en otras palabras, los itinerarios didácticos empiezan por el conocimiento físico y avanzan hacia el conocimiento propiamente matemático, a través de relaciones y operaciones diversas. Sin embargo, es preciso señalar que en la práctica estos itinerarios no siguen necesariamente una secuencia lineal, sino que pueden aparecer en una misma situación varios conocimientos de forma simultánea, por lo que a menudo se trata de secuencias de tipo cíclico.

2.2. Espacios y propuestas educativas en la Escuela Infantil: las instalaciones artísticas

Los niños de 0 a 3 años, como se ha indicado, adquieren los primeros conocimientos matemáticos intuitivos e informales en el marco de experiencias informales de exploración del entorno, manipulación y juego. Brousseau (1983) y Gálvez (1985) definen tres tipos de espacios en función del tamaño en los que los niños pueden llevar a cabo las diferentes propuestas educativas:

Microespacio: espacio de las interacciones ligadas a la manipulación de los objetos pequeños.

Mesoespacio: espacio de los desplazamientos de los niños, es el espacio que contiene un inmueble, que puede ser recorrido por un niño, tanto en el interior como en el exterior.

Macroespacio: espacio para el que los niños no pueden, con los medios normales, obtener una visión global simultánea (en él se consideran tres teorías: urbano, rural y marítimo) (Ruiz, García y Iendínez, 2013, p. 103).

8.-

https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151797022019000100562&script=sci_abstract&tlng=es

Barccenilla y Levrratto (2019)

The screenshot shows the SciELO article page for 'Educação e Pesquisa'. At the top, there is a navigation bar with 'articles' and 'articles search' tabs, and buttons for 'toc', 'previous', 'next', 'author', 'subject', 'form', 'home', and 'alpha'. The main content area includes the journal title 'Educação e Pesquisa', its ISSN, and an abstract in Spanish. The abstract discusses the use of play-based assessment tools in educational contexts. To the right, there is a 'Services on Demand' sidebar with various options like 'Journal', 'Article', 'Indicators', and 'Share'.

Educação e Pesquisa
Print version ISSN 1517-9702/online version ISSN 1678-4634

Abstract

CUBAS, Marta Barccenilla and **LEVRRATTO, Valeria**. **Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos**. *Educ. Pesqui.* [online]. 2019, vol.45, e203634. Epub July 18, 2019. ISSN 1678-4634. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945203634>.

La observación del juego es una excelente herramienta para obtener información sobre el desarrollo infantil y puede contribuir, en el proceso de evaluación psicopedagógica, al conocimiento de las necesidades educativas en edades tempranas. Sin embargo, la evaluación basada en el juego es una metodología poco desarrollada, que aún carece de la suficiente validación empírica, siendo los test estandarizados la herramienta más utilizada para determinar las necesidades educativas, a pesar de que se ha demostrado muy alejada de la vida cotidiana de los niños, poco motivante y que puede suponer una situación estresante para ellos. Incluso en los casos en que se consigue aplicar el test, dedicar un tiempo a observar cómo el niño juega y cómo interactúa con los demás durante el juego, ofrece una información muy valiosa, dada la fuerte implicación de éste en diferentes aspectos del desarrollo, algo bien documentado desde la psicología infantil. Los objetivos de este trabajo son: describir diferentes instrumentos de evaluación basada en el juego, detallando las áreas de evaluación, características y el procedimiento seguido, y realizar un estudio basado en el análisis comparativo entre varios instrumentos, mostrando semejanzas y diferencias, así como ventajas e inconvenientes para realizar una evaluación completa

Services on Demand

Journal

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2020)

Article

- Spanish (pdf)
- Article in xml format
- How to cite this article
- SciELO Analytics
- Automatic translation

Indicators

Related links

Share

- More
- More
- Permalink

and procedures used. More research is needed to develop play-based assessment tools that allow an overall evaluation of development in the educational context.

Keywords

Evaluation - Child development - Play - Comparative analysis.

Introducción

El juego constituye una actividad natural y espontánea en la infancia cuya importancia en el desarrollo está ampliamente demostrada, desde las teorías clásicas de Piaget (1961) y Vygotsky (1977) y por los estudios que muestran sus beneficios en el desarrollo global del niño (GARAIGORDOBIL, 2005).

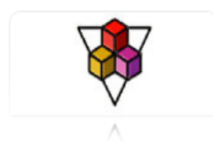
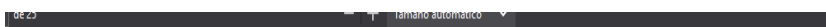
Sin embargo, cuando se detecta algún tipo de retraso o alteración en el desarrollo que requiere de una evaluación psicopedagógica, los instrumentos estandarizados más ampliamente utilizados en esta etapa apenas incluyen entre sus ítems situaciones de juego, o éstas son muy dirigidas.

El uso de test estandarizados en niños pequeños viene siendo cuestionado por utilizar situaciones alejadas de la vida cotidiana, cuyos resultados son poco trasladables a la intervención y al seguimiento de los progresos (BAGNATO; NEISWORTH, 1992), así como por ser poco motivantes e incluso llegar a generar cierta ansiedad cuando los niños son capaces de percibir que están siendo evaluados (ROSAS; CERIC, 2015). En cambio, la observación del juego permite una mayor flexibilidad ya que es el propio niño quien

9.-

<https://www.redalyc.org/pdf/405/40550442006.pdf>

Berciano, Jiménez y Anasagasti (2017)



Educación Matemática
ISSN: 1665-5826
revedumat@yahoo.com.mx
Grupo Santillana México
México

Berciano, Ainhoa; Jiménez-Gestal, Clara; Anasagasti, Jon
Tratamiento de la orientación espacial en los proyectos editoriales de educación infantil
Educación Matemática, vol. 29, núm. 1, abril, 2017, pp. 117-140
Grupo Santillana México
Distrito Federal, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40550442006>

Ainhoa Berciano • Clara Jiménez-Gestal • Jon Anasagasti

Berdoneau (2008: 144), es importante que a lo largo de la etapa educativa infantil, se realicen tareas en situación tanto en el mesoespacio (aula, patio... donde las niñas y niños forman parte del entorno, con objetos reales, tales como balones, sillas, mesas, coches...) como en el microespacio (donde los infantes pueden manipular objetos como maquetas, miniaturas, etc. normalmente de tamaño menor que la mitad que su estatura). Igualmente, el alumnado debe aprender a entender los sistemas coordenados, para ello necesitan conectar las etiquetas y los números asociados a las mismas y necesitan visibilizar mentalmente una cuadrícula mallada como un espacio bidimensional delimitado por "líneas imaginarias numeradas" (Clements y Sarama, 2009: 114).

LIBROS DE TEXTO Y MATERIALES DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL

Con respecto a los libros de texto, ya hace décadas el Informe Cockroft (1985) destacó la importancia que tienen como recurso didáctico, que constituye una ayuda inestimable para el docente y su labor en la práctica del aula; más recientemente Pino Ceballos y Blanco (2008: 64) afirman que "los contenidos curriculares se expresan en los textos o manuales escolares que se utilizan en las aulas de clase como un recurso muy importante (a veces el único) para la implementación del currículo. De esta manera, los libros de texto se constituyen en una herramienta de primer orden para el profesorado".

10.-

<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Bermejo y Blásquez (2016)



© Raúl Bermejo Cabezas
Tania Blásquez Contreras

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-9077-334-5
Depósito Legal: M-16.885-2016

Impreso en España - Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

depende de si ganan o pierden, y esto provoca niveles altos de frustración y agresividad.

El *juego cooperativo* es aquel en el que los jugadores, por equipos de dos o más componentes, se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo, y no existe competencia entre ellos. Estos juegos potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común.

Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores.

Los juegos cooperativos se caracterizan por lo siguiente:

- El niño participa por el mero hecho de jugar, no por conseguir un premio o ganar.
- El objetivo principal es la diversión, no un objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos los miembros del grupo.
- Se establecen relaciones de igualdad.
- El juego es una actividad conjunta, no individualizada.
- Los participantes intentan alcanzar una meta común.
- Desarrollan la inclusión.
- Las reglas son flexibles, y los participantes podrán modificarlas para lograr una mayor participación de los miembros del grupo.
- Desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás, ya que alcanzar el objetivo buscado es el resultado de la unión de todos los participantes.

RECUERDA

- ✓ En el aula fomentaremos el uso de juegos cooperativos, ya que estos juegos no generan ganadores ni perdedores, con lo que evitan frustraciones en los niños.

11.--

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1413/1359>

Bolaño (2020)



enfatiza la importancia que tiene el entorno social para que se produzca un aprendizaje en los estudiantes. Además, el autor sostiene que el aprendizaje es un acto activo, donde la nueva información que se recibe se incorpora a las experiencias previas y a las propias estructuras mentales.

Por su parte Piaget (1978) en su teoría explica que las personas son capaces de aprender y comprender el mundo que los rodea, describiendo cómo la inteligencia, el ambiente e incluso los genes influyen en las formas de percibir el mundo. Cabe destacar que esta teoría se fundamenta en los procesos de asimilación y acomodación; la asimilación tiene como función interiorizar la información que se recibe del entorno, profundizándola para que el cerebro la decodifique y comprenda la realidad vivida; la acomodación consiste en modificar los esquemas previos, es decir perfeccionar las ideas preconcebidas mediante la nueva información.

Desde la perspectiva de Ausubel (1973), surge lo que se conoce como aprendizaje significativo que no es más que buscar la forma de generar un conocimiento mediante la

12.-

<http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p10.pdf>

Cabezas, Molina y Ricaurte (2019)

REVISTA  **ESPACIOS**

HOME Revista ESPACIOS ÍNDICES / Index A LOS AUTORES / To the AUTORS

EDUCACIÓN • EDUCAÇÃO • EDUCATION Vol. 40 (Nº 15) Año 2019. Pág. 10

Estrategia Lúdica para enseñanza en estudiantes de Ingeniería: Caso práctico

Playful Strategy for Teaching Industrial Safety in Engineering Students: Case Study

CABEZAS-HEREDÍA, Edmundo B. 1; MOLINA-GRANJA, Fernando T. 2 y RICAURTE, Paul S. 3

Recibido: 14/11/2018 • Aprobado: 24/02/2019 • Publicado 06/05/2019

Contenido

La presente investigación se realizó para encontrar una estrategia lúdica para la enseñanza de la seguridad Industrial que genere beneficios en el alumno en (aprendizajes significativos), como son:

- Interactuar en su totalidad, aprender con la guía de otros, aprendizaje de pares.
- Aprender jugando
- Romper esquemas, se favorece la creatividad, se visualiza recursos, soluciona problemas no detectados al inicio.
- Favorece la motivación intrínseca por la participación en el aprendizaje
- El aprendizaje lúdico incorpora estrategias innovadoras, involucra competencia, colaboración, acción, experimentación, participación, etc.
- Favorece la relajación y el entusiasmo.
- Fomenta retos y desafíos
- Recuerda más de una experiencia que de datos trabajados en el aula con un modelo tradicional.
- Satisface necesidades humanas de relación social, comunicación, trabajo en equipo entre otras.
- Genera emociones positivas: felicidad, autoestima, etc.


Los aprendizajes a largo plazo se basan en la memoria que captura sensaciones, emociones y experiencias, participa activamente el alumno, establece una relación interactiva recibiendo conocimientos sobre la asignatura permite vivir una experiencia dentro de la

13.-

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>

Cáceres, Granada y Pomés (2018)

Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 2018, 12(1), 181-199
<https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>



Inclusión y Juego en la Infancia Temprana

Inclusion and Play in Early Childhood

Francisca Cáceres Zúñiga *
 Maribel Granada Azcárraga
 María Pomés Correa

Universidad Católica del Maule, Chile

El presente artículo propone un acercamiento teórico analítico al concepto de juego para favorecer procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico o aquellos que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidad. Se esboza un programa de acompañamiento y desarrollo del juego en edades tempranas, considerando un perfil de fortalezas y debilidades de cada niño, en una intervención multidisciplinaria que integra a la familia y considera los aspectos afectivos y socioemocionales como elementos centrales en el desarrollo de habilidades a partir del juego. Se concluye que la participación en sesiones sistemáticas, con una intensidad ajustada a los requerimientos de cada niño permitiría desarrollar funciones cognitivas, comunicativas y sociales, transitando hacia el logro de habilidades complejas.

Descriptor: Juego; Infancia; Derechos del niño; Educación; Chile

F. Cáceres Zúñiga, M. Granada Azcárraga y M. Pomés Correa

los requerimientos comunes o especializados que necesiten para conseguir las habilidades esperadas en cada etapa, se plantea que los niños de todas las edades son especialmente sensibles a los cuidados de los padres o de los responsables primarios (García, 2014), pues con ellos establecen los vínculos afectivos más estables (Martínez-Priego, Anaya-Hamue y Salgado, 2014; Perpiñan, 2003). En esa interacción las familias pueden crear ambientes estimulantes generando una poderosa influencia en el desarrollo (Mc William, 2016). Así desde los primeros meses de vida, un entorno estimulante incidirá en las habilidades que logren los niños. Por tanto, el desarrollo cognitivo y biológico del lactante dependerá de la calidad de estimulación que reciba de su entorno, siendo determinante en el desarrollo de bienestar y salud (OMS, 2017). **En este sentido, se propone la atención temprana vinculada a las actividades cotidianas, rutinarias y lúdicas que desarrollan las familias, de esta forma se generarán oportunidades de aprendizaje en contextos naturales, fortaleciendo el sentimiento de competencia de las familias en la toma de decisiones y en las expectativas que generan en torno a sus hijos.**

1.2. Inclusión en la infancia temprana

La inclusión, para efectos de este texto, se delimita como un proceso que permite a todos los niños y niñas progresar y avanzar en el aprendizaje y la participación (Booth y Ainscow, 2015; UNESCO, 2015) ello conlleva efectuar las modificaciones necesarias para contar con reales posibilidades de accesibilidad curricular y social, además de la creación de ajustes para propiciar sistemas de participación de las personas en su cultura y en su comunidad. Se intenciona una mirada de propuesta a la diversidad garantizando equidad y

14.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v16n4/rhcm01417.pdf>

Calero y Collazo (2017)

Revista Habanera de Ciencias Médicas ISSN 1729-519X

EDITORIAL

La metodología cualitativa dentro del proceso de investigación científica en ciencias de la salud

Qualitative methodology within the scientific research process in the health sciences

Jorge Luis Calero Ricardo¹, Milagros Isabel Collazo Ramos²

¹Licenciado en Pedagogía. Máster en Género, Sexualidad y Salud Reproductiva. Profesor e Investigador Auxiliar. Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. Instituto de Ciencias Básicas y Preclínicas "Victoria de Girón". La Habana, Cuba. jorge.calero@infomed.sld.cu

²Especialista Primer Grado en Medicina General Integral. Máster en Salud Pública. Profesora Auxiliar e Investigadora Agregada. Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. Instituto de Ciencias Básicas y Preclínicas "Victoria de Girón". La Habana, Cuba. milagros.collazo@infomed.sld.cu

Cómo citar este artículo:
Calero-Ricardo JL, Collazo Ramos MI. La metodología cualitativa dentro del proceso de investigación científica en ciencias de la salud. Revista Habanera de Ciencias Médicas [revista en Internet]. 2017 [citado 2017 Sep 15];16(4):[aprox. 0 p.]. Disponible en: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/2079>

Recibido: 10 de junio de 2017.
Aprobado: 28 de junio de 2017.

El paradigma cualitativo de investigación, entendido como métodos que buscan comprender los fenómenos desde la perspectiva de los actores, permite realizar descripciones a partir de observaciones que adquieren forma de narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros escritos de todo tipo y fotografías o películas.¹ Este es útil, cuando se necesita identificar actores, sectores o grupos que no son conocidos o no están definidos; explorar factores asociados a un determinado problema para entenderlo y referirlo; responder a preguntas que no pueden responderse con otras aproximaciones; y/o permitir la participación de los grupos sociales en el proceso de investigación.

Entre los atributos inherentes al paradigma cualitativo que sustenta este tipo de metodología, se encuentran su carácter inductivo, humanista, generativo, holístico y flexible en su diseño; los que enfatizan en la importancia de los contextos y significados de

apoyan en diversas técnicas, tales como: entrevistas, discusiones focalizadas de grupos, observación participante, diagramas de redes sociales, revisiones y análisis de documentos, fotografías, mapas, cartas, etcétera.

Sin embargo, a pesar de estar debidamente demostrada y documentada la utilidad y aplicabilidad de la metodología cualitativa para las investigaciones en el campo de la salud, tradicionalmente ambos enfoques (cualitativo y cuantitativo) se han presentado como propuestas contrarias, divergentes, que más allá de mostrar sus características y potencialidades, han servido para esgrimir posicionamientos de superioridad de una respecto a la otra, en dependencia de la posición teórica del investigador, mientras que rara vez se les encuentra como estrategias metodológicas que se complementan para responder a un mismo problema científico.

Desde este referente, se exhorta a investigadores e investigadores del sistema de salud cubana

15.-

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/LUDICAMATEMATICA-1.pdf

Coloma, Juca y Celi (2019)

ISSN 0798 1015

REVISTA **ESPACIOS**

HOME Revista ESPACIOS ÍNDICES / Index A LOS AUTORES / To the AUTORS

EDUCACIÓN • EDUCAÇÃO • EDUCATION Vol. 40 (Nº 21) Año 2019. Pág. 15

Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas en bachillerato general unificado

Recreational mathematics in general unified baccalaureate methodological strategies

COLOMA Andrade, María de los Ángeles 1; JUCA Aulestia, José Marcelo 2 y CELI Carrión, Flor Noemí 3

Recibido: 27/03/2019 • Aprobado: 30/05/2019 • Publicado 24/06/2019

Contenido

1. Introducción
2. Metodología
3. Resultados
4. Conclusiones

Es importante mencionar que las emociones en los estudiantes juegan un papel muy importante debido a que en el caso de la asignatura de las matemáticas pueden radicar en el echo de como enseña el docente, las forma y las estrategias que utilizan para poder llegar a los estudiantes jugando un papel muy importante en la parte cognitiva ya que radica en los sentimientos y emociones.

1.4.2. La lúdica en el proceso pedagógico

Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida. (Posada, 2014)

Es así que la actividades que en las intituciones educativas implementan de tipo lúdicas mejoran las concentración, la motivación y atención de los estudiantes para la adquisición y retención de nueva información, transformando todo esto en nuevos conocimientos.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. (Marín Bustamante & Mejía Henao, 2017)

Los juegos dentro del aprendizaje permiten al estudiante aprender jugando, este tipo de actividades deben ser aplicadas por los docentes para incentivar a los estudiantes para aprender y mostrar el interés por la participación de los mismos dentro del aula de clases.

1.4.3. Los juegos didácticos, importancia y clasificación

Los juegos tienen mucha importancia en el campo de la educación por tal manera (Groos, 1901), clasificó los juegos en dos grandes grupos:

Experimentación o funciones generales, que comprenden

16.-

<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Córdoba, Lara y García (2017)

REFERENCIA: Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> - Consultada en fecha (dd-mm-aaaa)

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR
THE GAME AS A FUN STRATEGY FOR THE INCLUSIVE EDUCATION OF GOOD LIVING

Evelyn Fernanda Córdoba Pillajo
efcordobap@pucesd.edu.ec

Fernando Lara Lara
flf@pucesd.edu.ec

Andrés García Umaña
guaa@pucesd.edu.ec

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Sede en Santo Domingo (Ecuador)

Recibido: 20/04/2017
 Aceptado: 30/06/2017

Resumen:
 La discusión sobre la implementación del proyecto político educativo del sumak kawsay en Ecuador demanda de recursos y propuestas que puedan contribuir a su desarrollo. En este sentido se propone lo lúdico como un posible recurso didáctico que permita ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir tanto en cuanto se conceptualiza constitucionalmente el derecho a la educación en su formación holística, de la conciencia, identificación del ego como barrera para el diálogo y las posibilidades de la interculturalidad, o la humildad mediante la autocrítica, entre otras. En este trabajo se persigue plantear una sucinta reflexión y propuesta concerniente al juego como estrategia lúdica favorecedora de prácticas inclusivas, así como justificar su promoción como medio formativo de una cultura educativa del sumak kawsay.

Palabra claves: Educación Inclusiva; Escuelas inclusivas; Juegos educativos; Práctica inclusiva; diversidad cultural como valor; Estrategia lúdica.

Abstract:
 The discussion on the implementation of the educational political project of sumak kawsay in Ecuador demands resources and proposals that contribute to its development. In this sense it is proposed the game as a possible didactic resource that can offer spaces of educational inclusion of the different facets of the human being that demand good living demands as long as the constitutionally conceptualized the right to education in the holistic formation of the human being, the formation of consciousness, the identification of the ego as a barrier to dialogue and

ISSN 2171-9088 - ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, Nº 32-1, 2017, (81-92) 81

En consecuencia, junto a la problemática de qué puede suponer este modelo de sociedad del buen vivir, se suma el cómo plantear la educación desde y para la consecución de este horizonte, tanto en cuanto la experiencia se plantea como un requisito necesario para la formación de sociedad; en consonancia, el diálogo y la capacidad de apreciación del valor de aprendizaje a través de su experiencia (Echeita, y Ainscow, 2011), supone la búsqueda de distintos recursos didácticos que puedan contemplarla y fomentarla; en nuestra opinión, entendemos que el juego como estrategia lúdica puede favorecer la creación de espacios de valorización de la experiencia holística del otro, desde el reconocimiento de la relevancia de la propia interioridad. En este sentido, se pretende discutir las posibilidades de este recurso didáctico como una propuesta plausible en el planteamiento de una educación del sumak kawsay, mediante la discusión de las posibilidades inclusivas que pueden permitir los juegos para la atención de temáticas radicales en la realidad educativa como se ha mencionado ut supra.

Así, el aprendizaje basado en el juego ha sido utilizado en la educación desde décadas atrás. Sin embargo, en variadas ocasiones en la práctica educativa parece que se cuestiona su funcionamiento pedagógico y recreativo; sin entrar en las posibles explicaciones causales a esta realidad pues necesitaría de un debate más profundo, parece devenir en numerosos casos por la carencia de formación del profesorado o las malas prácticas docentes resultantes del propio ego docente (De la Herrán, 2013); no obstante, el uso de juegos como recurso podría contribuir positivamente al encuentro con el otro, a la comprensión de la realidad del distinto, a entender las limitaciones propias y ajenas; es decir, supone un recurso que puede contribuir a cargar de valor a las relaciones para enriquecer la experiencia de aprendizaje relacional, pues esto supone

17.-

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020

Cuellar, Tenreiro y Castellón



The screenshot shows the Scielo website interface. At the top, there is a navigation bar with links: artículos, búsqueda de artículos, sumario, anterior, próximo, autor, materia, búsqueda, home, and alfab. Below this, the Scielo logo is visible. The main content area displays the article title in Spanish and English: 'EI JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS' and 'THE GAME IN PRESCHOOL EDUCATION. HISTORICAL FOUNDATIONS'. The authors are listed as MSc. María Elena Cuellar Cartaya, MSc. Miriam Tenreiro Mauriz, and MSc. Gisela Castellón León, from the Universidad de Cienfuegos, Cuba. On the right side, there is a sidebar with 'Mi Scielo' and 'Servicios Personalizados' sections, including options for 'Revista', 'Artículo', and 'Enviar artículo por email'.

La extensión adquirida por los *Jaraines de infancia* en Alemania y muchos otros países se debió al interés que consistió su aporte a la teoría y la práctica de la pedagogía del juego como medio fundamental de desarrollo.

Esta experiencia fortaleció su inclinación a la pedagogía, sin embargo, no adoptó, totalmente los métodos de Pestalozzi por no considerarlos adecuados a la primera infancia.

En 1836 fundó el *Instituto para la educación del impulso activo de los niños*. Fue un establecimiento destinado a crear y confeccionar, materiales didácticos pensados especialmente para preescolares: juguetes educativos (*donas*), de formas geométricas para realizar construcciones, mosaicos, cuentas de diferentes formas, bastoncillos, muñecas, etc. Acompañó este material con indicaciones para asesorar a las madres en su aplicación y las completo con ediciones de poesías y canciones.

Planteó que reconocer las formas, las magnitudes y los colores, en unión a la adquisición de la lengua materna, constituye el contenido principal de las acciones y los juegos programados para los niños.

Dedicó especial atención a la educación colectiva de los niños. Diesterweng observó que "El mejor juguete para el niño es otro niño". Únicamente la vida en comunidad forma para la vida común. En el juego, el niño puede vivir anticipadamente, de modo instintivo, sin una conciencia clara, la totalidad de su vida futura.

actividades programadas, el trabajo, la lectura de obras literarias y la familiarización con el arte, lo cual despierta la simpatía por los modelos vivos de los contemporáneos. Jukovskaia y Kruspaia (1959), plantean, desde una óptica marxista, la necesidad de una selección planificada y minuciosa de los juegos, pues ellos proporcionan grandes posibilidades para el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. En el juego se satisface la necesidad de jugar con la palabra en el proceso de comunicación que se establece.

A través de los juegos didácticos se puede lograr una mayor interiorización y profundización de los contenidos, por la repetición constante y variada, además su aplicación en las clases rompe con el formalismo, logrando un mayor protagonismo estudiantil. Para Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio

18.-

<file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/24109-Texto%20do%20artigo-108041-3-10-20170223-1.pdf>

Felicetti y Pineda (2016)



SEÇÃO LIVRE

Editor
Maria Inês Córte Vitoria
PUCRS, RS, Brasil

Equipe Editorial
Priscila Kohls dos Santos
PUCRS, RS, Brasil
Marcelo Oliveira da Silva
PUCRS, RS, Brasil
Carla Spagnol
PUCRS, RS, Brasil
Rosa Maria Rigo
PUCRS, RS, Brasil

ISSN 2179-8435



Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 International, que permite uso pessoal, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a autoria seja atribuída ao autor.

<http://www.ufrgs.br/revistas/editions/psuom.br/ijq/index.php/psuomedita>
<http://dx.doi.org/10.15448/2179-8435.2016.2.24108>

Didáctica y pensamiento matemático en educación infantil

Didática e pensamento matemático na educação infantil
Teaching and mathematical thinking in early childhood education

Vera Lucia Felicetti^a, Adriana Pineda Robayo^b

RESUMEN: En la actualidad, y a partir de las políticas, planes y programas, cuya intencionalidad es apoyar desde la educación inicial, el desarrollo integral de los niños y niñas en Primera Infancia, se ha dado mayor énfasis al análisis de las prácticas pedagógicas y didácticas de los docentes de este nivel de enseñanza, con el objetivo de alcanzar mayores niveles de calidad y pertinencia en el proceso educativo. El objetivo del artículo es mostrar la importancia de las estrategias didácticas que, dirigidas a la Educación Infantil, se convierten en aporte a la práctica docente, en la enseñanza de las matemáticas. Estas estrategias contribuyen para el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento matemático, y ameritan su utilización, en conexión constante con el momento evolutivo, intereses y necesidades de los niños y niñas entre tres y cinco años. El aporte presentado es producto de la experiencia y formación profesional en Educación Infantil y del desarrollo de prácticas en el salón de clase alrededor de las didácticas de las matemáticas para docentes en formación. Estas prácticas fueron desarrolladas en cursos de pedagogía, en dos instituciones de educación superior, una en Colombia y otra en el sur de Brasil. El escrito muestra la importancia de diseñar estrategias didácticas, que en el objetivo de desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas, utilicen, experiencias interactivas y lúdicas, asociadas al movimiento, al arte, a la exploración y a la literatura, que más allá de responder a qué enseñar en este nivel, se concentra en la respuesta del cómo enseñar.

Palabras claves: pensamiento matemático; enseñanza; educación infantil.

RESUMO: Atualmente, e a partir de políticas, planos e programas, cuja intenção é apoiar a formação inicial e o desenvolvimento integral de crianças na Primeira Infância, tem se dado maior ênfase à análise das práticas de educação e ensino de professores de Educação Infantil objetivando alcançar níveis mais elevados de qualidade

^a Profesora del Programa Postgrado en Educación de la UNILASALLE. Doctora en Educación por la Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).
^b Doctora en Educación por la Red de Universidades Públicas de Colombia. Estudios Post-doctorales en Centro Universitario La Salle – UNILASALLE con beca PNP/CAPES-Brasil. <adripineda10@hotmail.com>

Educação Por Escrito, Porto Alegre, v. 7, n. 2, p. 253-262, jul.-dez. 2016

253

docente.

Desarrollar el pensamiento matemático desde la Primera Infancia es uno de los retos que socialmente se le ha impuesto a la Educación Infantil, ante el cual es necesario responder con la estructuración de nuevas formas de asumir lo que tradicionalmente se ha visto como la clase de matemáticas.

De estar asociada a un conjunto de lecciones y algoritmos para hacer operaciones y al aprendizaje memorístico de números y conceptos matemáticos, es importante trascender hacia el contexto de la realidad, en la que desde la experiencia y la observación de la cotidianidad, se propicien nuevas estructuras mentales que permitan la representación de los conceptos matemáticos en “el mundo de la vida” del que nos habla Husserl (1984), cuando plantea que las experiencias vividas por el ser no son solo sensibles, sino que están cargadas de significados afectivos, éticos, valorativos y estéticos, que enriquecen y trascienden la experiencia presente.

Conceptualizar, vaticinar, o usar creativamente determinadas estructuras, para la solución de problemas reales o hipotéticos en contextos variados, se convierten en habilidades centrales en el desarrollo del pensamiento matemático que a nivel general involucran la movilización de procesos numéricos, métricos, geométricos, aleatorios o variacionales.

En este sentido la experiencia organizada desde el espacio sensible y significativo, rico en vivencias, hipótesis y valoración de la realidad, se convierte en la oportunidad para transformar en los niños y niñas los esquemas mentales y la forma de ver el mundo, y a la vez un actuar matemático en permanente transformación.

Desde la didáctica de las matemáticas, articulada a un discurso pedagógico que valore lo comunicativo y desarrolle actitudes de análisis, observación, búsqueda de regularidades, lectura creativa del medio y ejercicio de racionalización de las experiencias, se configuran los elementos de una práctica pedagógica que garantiza el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático en los niños y las niñas.

Un elemento fundamental es el análisis del proceso de construcción de relaciones significativas entre el contexto y la teoría, a partir de la observación del momento evolutivo del infante y el ritmo personal desde el cual aprende,

19.-

<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Guevara, Verdsoto y Castro (2020)



Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento



DOI: 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
URL: <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
EDITORIAL: Saberes del Conocimiento
REVISTA: RECIMUNDO
ISSN: 2588-073X
TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de Revisión
CÓDIGO UNESCO: 5802 Organización y Planificación de la Educación
PAGINAS: 163-173

Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)

Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research)

Metodologias de pesquisa educacional (descritiva, experimental, participativa e de ação)

Gladys Patricia Guevara Alban¹; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello²; Nelly Esther Castro Molina³

RECIBIDO: 10/04/2020 **ACEPTADO:** 26/05/2020 **PUBLICADO:** 01/07/2020

rec presente artículo exponerá brevemente tres importantes tipos a saber: descriptiva, experimentales y de acción participativa.

Investigación descriptiva

Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando.

Para Mario Tamayo y Tamayo (1994) define la investigación científica como "registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente" (Martínez, 2018).

Carlos Sabino define a la investigación descriptiva en su obra El proceso de investigación (1992) como "el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando infor-

do. Simplemente se limita a recoger la información que suministran los instrumentos de recolección de datos.

No basta con presentar las características del fenómeno que se obtuvieron a través de los métodos de recolección de datos. También es necesario que estas sean organizadas y analizadas a la luz de un marco teórico apropiado, el cual servirá de sustento a la investigación.

No se hacen comparaciones entre el fenómeno estudiado y otros fenómenos. Ese es el objeto de la investigación comparativa.

Se pueden establecer relaciones entre los datos obtenidos, con el fin de clasificarlos en categorías (denominadas categorías descriptivas). Sin embargo, estas relaciones no pueden ser de causa y efecto, ya que sería imposible obtener este tipo de información al no disponer de variables.

Métodos de investigación descriptiva

20.-

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-153.pdf>

Guzmán (2018)

20

Fecha de presentación: noviembre, 2017, Fecha de Aceptación: febrero, 2018, Fecha de publicación: julio, 2018

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY

DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY ACTIVITIES IN CHILDREN OF 3 YEARS IN THE CUMBAYA VALLEY CHILDREN'S CENTER

Dra. C. Marigina del Carmen Guzmán¹
E-mail: mariginaguzman@gmail.com
¹ Universidad Metropolitana. República del Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN	ABSTRACT
<p>Las habilidades sociales son aspectos concretos de las relaciones interpersonales. La capacidad de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria, en la cual la empatía y la capacidad de adecuarse a distintos contextos juegan un papel importante. Cuando se estudian las habilidades sociales, es imprescindible hablar acerca de la importan-</p>	<p>Social skills are specific aspects of interpersonal relationships. The ability to interact with adults and the same rewarding and mutually satisfactory way in which empathy, and the ability to adapt to different contexts play an important role. When social skills are studied, it is essential to talk about the importance and impact that have the children's centres because they start the child in the ability to inte-</p>

interpersonal. Por su parte, Sabido (2002), afirma que "las habilidades sociales pueden ser aprendidas y/o modificadas de la misma forma que otros tipos de conducta. Ningún niño nace simpático, tímido o socialmente hábil. A lo largo de la vida desarrolla un comportamiento determinado, que caracteriza un tipo de personalidad según la forma de interrelacionarse con su entorno social, pudiendo presentar dificultades en este ámbito, las que pueden ser superadas o prevenidas. Se trata, entonces de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas. En los niños, las habilidades sociales están determinadas por la manera cómo actúa con sus pares y los adultos, es decir, están centradas en su convivencia, de allí la importancia de bajarlas desde muy temprana edad, para que el niño se acepte a sí mismo y a los demás".

Y por último se hará referencia al juego, es muy importante en el desarrollo integral del niño, a través de él, el infante logra adquirir conocimientos habilidades y destrezas las cuales le brindan la oportunidad para conocerse así mismo a los demás y el entorno que lo rodea. Por otra parte, afirma, Sánchez, Secada & Román (2000), "al mismo tiempo, los juegos nos permiten iniciarnos en las normas, el respeto de las cuales resulta clave en nuestro desarrollo personal y sobre todo social". (p.40)

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación. Para que pueda cumplir con su objetivo principal según Vigostky, citado en Salamanca (2012), debe:

(J) Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente

(K) Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

El juego no es una actividad donde el adulto permite al niño hacer su voluntad sin ningún objetivo específico, muchas personas confunden el verdadero concepto y valor que tiene el juego y por ende no lo consideran como algo primordial en las primeras etapas de vida.

El nivel de investigación seleccionado para realizar el presente estudio es el tipo descriptivo de corte transversal. Se recolectaron los datos en un solo momento y en un tiempo único. El enfoque utilizado fue el cuantitativo. La población estuvo conformada por 15 niños con edades de 3 años. En cuanto a la muestra, se decidió seleccionar la totalidad de los niños con la edad antes mencionada, para ser observados. En este sentido, es importante resaltar que no hay diseño muestral, por lo tanto fue un estudio censal. Para obtener la información, se aplicó como técnica la observación directa y como instrumento la ficha de observación.

Una vez recolectado los datos, los resultados se ordenaron, codificaron y tabularon utilizando para ello la metodología cuantitativa. Se utilizó la estadística descriptiva que según Tamayo (2003), "es aquella que presenta la información en forma conveniente, útil y comprensible; y se utiliza en conjuntos finitos, para representar, organizar y analizar los datos, comparar y luego comunicar" (p.35).

21.-

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6951595>

López (2019)



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

ES

La lúdica como enriquecedora del modelo de Van Hiele para la enseñanza de la geometría en la educación media venezolana

Autores: Pedro José López

Localización: Praxis Investigativa ReDIE: revista electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos, ISSN-e 2007-5111, Vol. 11, N. 20, 2019, págs. 134-147

Idioma: español

Títulos paralelos:

The "lúdica" as enriquective of the Van Hiele model for the teaching of geometry in venezuelan media education

[Texto completo \(pdf\)](#)

Resumen

Español

En la presente investigación de tipo teórica reflexiva, desde la hermenéutica comprensiva, se analizó la lúdica como enriquecedora del modelo de Van Hiele para la enseñanza de la geometría en la Educación Media Venezolana, desde estas perspectivas se revisaron las diferentes concepciones sobre la lúdica, y los beneficios que ésta ofrece durante el desarrollo de dichas actividades en el aula de clases. Se obtienen desde esta perspectiva aportes a una nueva forma de ver el proceso de enseñanza de la geometría en los tiempos actuales. La lúdica transforma las fases de dicho modelo permitiendo que el desarrollo de los contenidos de geometría sea agradables y comprensible y que se puedan contextualizar dependiendo de la cotidianidad y vida del estudiante.

English

In the present investigation of reflexive theoretical type, from the comprehensive hermeneutics, the ludic one was analyzed as enriching of Van Hiele's model for the education of the geometry in the Venezuelan Average Education, from these perspectives the different conceptions on the ludic were reviewed, and the benefits that it offers during the development of these activities in the classroom. From this perspective, contributions are obtained to a new way of seeing the process of teaching geometry in the current times. Playful transforms the phases of this model allowing the development of geometry content is pleasant and understandable and can be contextualized depending on the daily life and student life

Así el conocimiento científico ha cercenado los contenido matemáticos hoy presentándolos de manera dispersas, sin relación alguna con las otras disciplinas, e incluso de la vida misma, una enseñanza fuera de su contexto y del contexto del sujeto que aprende, dificultado de esta manera la comprensión de los mismos, desde un punto de vista ontológico el hombre es complejo, es un ser, pensante, que interactúa, socializa, sujeto a una sociedad cambiante, bajo esta perspectiva la formación de este y su proceso de enseñanza no pueden resumirse a la trasmisión de conocimiento prescritos, descontextualizados, dejando de lado todos aquellos factores que conforman el evento.

Asumiendo la lúdica como "parte constitutiva del hombre manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanden de emociones orientadas hacia el goce, el disfrute, el solaz y que se dimensionan en el desarrollo humano de la persona" (Moreno, 2003, p.4), la lúdica permite que el sujeto adquiera nuevos conocimientos mediante actividades recreativas y significativas, que rompen con la estructura tradicional de enseñanza, a partir de la interacción con el objeto de estudio, formando nuevas estructuras cognitivas, que posibiliten establecer relaciones de los aprendido con otras ciencias y otras áreas del saber, conllevando a un mejor desenvolvimiento y un mejor comprensión de lo que se está aprendiendo. Presentando de esta manera un conocimiento no parcelado, no reduccionista, no limitado a la memorización de una formula y su aplicación a ejemplos prescritos.

Partiendo de esta iniciativa, se introduce la lúdica como herramienta útil para la enseñanza de la geometría, la lúdica cumple varias funciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje entre ellos el desarrollo cognitivo, el desarrollo de aptitudes, de las relaciones sujeto-sujeto, contexto- objeto y despierta el sentido del humor, predisponiendo su atención para el aprendizaje, además de captar el interés de los(as) estudiantes durante el proceso de

22.-

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n35/a19v40n35p09.pdf>

Medina, Arrieta, Vidal, Rojas y Guarín (2019)

in ISSN 0798 1015

REVISTA  **ESPACIOS**

HOME Revista ESPACIOS ▼ ÍNDICES / Index ▼ A LOS AUTORES / To the AUTORS ▼

Vol. 40 (Nº 35) Año 2019. Pág. 9

Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística

Importance of the use of games for the development of specific skills in the area of logistics

MEDINA, Claudia 1; ARRIETA, Tatiana 2; VIDAL, Lucelys 3; ROJAS, Rafael 4 y GUARIN, Andrés 5

empresas y es por ello que, desde la academia, se hace necesario el fortalecimiento de las competencias específicas de los estudiantes de ingeniería industrial, de tal manera que estén preparados para afrontar exitosamente situaciones problema relacionadas con la disciplina.

Al momento de la formación, la motivación es un elemento importante dentro de los procesos de enseñanza (pekrum, 2010-Robinson & Goetz, 2008). La lúdica es una de las herramientas más importantes para lograr atraer la atención de los estudiantes en las clases y facilitar los procesos de aprehensión. El uso de la lúdica representa una oportunidad para desarrollar y poner en práctica todo tipo de habilidades y capacidades en diversas áreas, incorporando diversas estrategias como lo juegos en los niveles profesional o básico.

En todos los procesos de enseñanza, se busca que el estudiante asimile y aplique los conocimientos vistos en las clases. Algunas asignaturas requieren estrategias didácticas, que lleven a los estudiantes a un escenario lo más aproximado a su posible entorno laboral.

Las facultades de ingenierías, incluyen dentro de su plan de estudio diferentes laboratorios para cada una de sus áreas de formación, algunos utilizan las prácticas lúdicas. Estas prácticas buscan obtener propiciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de las asignaturas, alcanzar un equilibrio entre los componentes teórico y práctico, evitar la monotonía en el desarrollo de las clases, aumentar motivación y propiciar la activa participación de los estudiantes.

Este artículo tiene por objetivo medir el impacto de la utilización de las prácticas lúdicas en las clases de laboratorio de la asignatura de Logística en la Universidad de la Costa.

A través de un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, se aplicó una encuesta a

23.-

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/1502-Texto%20del%20art%20C3%ADculo-4390-1-10-20200304.pdf

Moreno, Jaraba y Medrano (2019)



Hexágono Pedagógico
Revista Científica Virtual de Pedagogía
ISSN: 2145-888X



Artículo original Recibido: 08/10/2019. Aceptado en forma revisada: 09/11/2018

La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz.

The play and learning in children of 5 years of the C.D.I of the Granitos de Paz Foundation

María Elena Moreno Hernández¹, Julieth Paola Jaraba Vital², Angie Luz Medrano Robles³
Corporación Universitaria Rafael Núñez

Resumen

El presente estudio está orientado a determinar las actividades lúdicas que favorecen el



Hexágono Pedagógico
Revista Científica Virtual de Pedagogía
ISSN: 2145-888X



Paz. De este modo, luego de la descripción y teorización sobre las actividades lúdicas y desarrollo del aprendizaje; se identifican los juegos preferidos por los niños y niñas, además de observar el desarrollo del aprendizaje en el aula de clase en la etapa del preescolar, siendo este un proceso que se produce a lo largo de toda la vida y que se origina por la combinación de estructuras biológicas y las condiciones sociales y culturales (Tabla 1).

Tabla 1. Organización del evento de estudio

Las variables	Categorías	Unidades de observación
Actividades lúdicas	Psicomotores	Se relacionan a la estimulación de la motricidad.
	Sensoriales	Sus juegos se enfocan en el desarrollo de los sentidos en el niño.
	Cognitivas	Implican el desarrollo de procesos mentales. Se dividen en juegos de iniciación de la lectura y juegos de iniciación a la cantidad.
	Sociales/recreativos	Se centra en la relación con los demás.
Etapa pre operacional De 2 a 4 años	Afectivos/emocionales	Se enfoca en desarrollar los sentimientos personales en donde prevalezcan los valores.
	Desarrollo Psicomotor	Esta es la primera fase de esta etapa, consta de los niños que van desde los 2 años de edad hasta los 4 años de edad. Se caracterizan por realizar la marcha completa, se paran en un pie pero pierden el equilibrio fácilmente, realizan desplazamientos tales como: adelante, atrás; salta, camina en puntas, es capaz de subir escaleras, sus movimientos empiezan a ser más controlados, corre y frena a voluntad y es capaz de lanzar una pelota con ambas manos. En esta edad les gustan las actividades de motricidad gruesa.
	Desarrollo	Se caracteriza por que su pensamiento es más concreto, es capaz de reconocer nombres esenciales, luego imitando personas, es capaz de reconocer su sexo p

24.-

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/Dialnet-

IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047-1.pdf

Posilagua, Chenche y Vallejo (2017)



producen con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serio y profesionales.” (pág. 2)

Lo antes citado manifiesta el juego como proceso que trasciende la etapa de la infancia, expresándolo en el diario vivir de las actividades que se realizan, como por ejemplo, en competencias deportivas, aspectos culturales, lo cual no lo reduce a un momento etéreo del desarrollo.

La lúdica, es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del estudiante, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa.

En sintonía con ello Jiménez, 2014 refirió: “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva cultura y biología.” (pág.3) Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido y a la creatividad humana en todos sus sentidos y facetas, donde los sujetos que participan lo hacen desde una afectividad que los

25.-

Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR

LUDIC AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR STRENGTHENING SCHOOL COEXISTENCE

Patricia Posso Restrepo¹
Miriam Sepúlveda Gutiérrez²
Nemesio Navarro Caro³
Carlos Egidio Laguna Moreno⁴

Resumen

En el presente artículo se plantea la lúdica como una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa jornada tarde. En este documento se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego triádico y al respeto de los derechos humanos.

El estudio se inserta en la modalidad de investigación de campo, de carácter cualitativo, descriptivo-interpretativo, cuya población comprende 120 niños entre 8 y 10 años y de la cual se tomó una muestra de 40 estudiantes teniendo en cuenta aquellos que presentan dificultades a nivel de convivencia

En cuanto a la fundamentación del marco teórico de la investigación, se partió de las conclusiones de estudios científicos que evidencian los beneficios de la lúdica para el desarrollo infantil. Igualmente, se tomaron en cuenta aspectos relacionados con las estrategias pedagógicas y su relevante papel en la construcción de conocimiento y desarrollo integral del niño; del mismo modo, se analizaron conclusiones de estudios que han ratificado los efectos positivos de las intervenciones dirigidas a promover la convivencia pacífica. Por ejemplo, Vigostky (1978) afirma que: “la forma más espontánea de pensamiento es el juego, o todo tipo de fantasías que nos permiten imaginar la realización inmediata de los deseos” (p. 16). Aduce también que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás; que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y que a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Los componentes teóricos arriba señalados permitieron plantear el supuesto o hipótesis de la investiga-

tradio a una muestra representativa de estudiantes del grado tercero. Esto permitió encontrar las razones o causas que fundamentan la argumentación del proyecto y ha permitido implementar la lúdica como estrategia que promueve ambientes de convivencia pacífica.

Se pudo determinar, por medio del Revelador del Cociente Mental Triádico (RMCT) de De Gregori (2002), la dominancia cerebral de los grupos para fortalecer y ensamblar esos tres cerebros para hacerlos más competitivos en el pensar, el sentir y el actuar. Esto permitió establecer un balance mental, es decir, evitar que haya una desproporción triádica.


FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El proyecto se fundamentó teóricamente en las conclusiones de los estudios que han evidenciado la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, la cual fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruzan el

26.-

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300014

Rivera (2016)



artículos

sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

búsqueda de artículos

Educación Médica Superior
versión impresa ISSN 0864-2141 versión On-line ISSN 1561-2902

Educ Med Super vol.30 no.3 Ciudad de la Habana jul.-set. 2016

ARTÍCULO DE POSICIÓN

Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje

A constructivist perspective to find appropriate solutions to teaching-learning problems

Natacha Rivera Michelena
Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. La Habana, Cuba.

Mi SciELO

Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

SciELO Analytics

Google Scholar H5M5 (2018)

Artículo

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

SciELO Analytics

Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

previo al aprendizaje escolar; el segundo considera que el aprendizaje no existe al margen de las condiciones sociales.^{2,5-8}

Si bien es cierto que la teoría de *Piaget* (1896-1980) nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo humano, no obstante, fue muy poco lo que aportó al respecto, excepto una formulación muy general de que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social. *Piaget* partió del hecho de que el desarrollo que logra el ser humano es producto de una construcción perpetua, es decir "nos acercamos cada vez más a la realidad, pero nunca la alcanzamos" y por ello algunos autores lo han denominado como constructivista crítico, posición asumida en rechazo al empirismo de su época.^{2,6} Esta postura sustenta el hecho de que para *Piaget* en la relación entre enseñanza y desarrollo el papel determinante lo tiene el desarrollo, es decir los factores biológicos.

La concepción de *David P. Ausubel* (1918 - 2008) con respecto a la enseñanza, lo sitúa como constructivista, ello radica en el hecho de considerar que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende, lo que está relacionado, con la existencia de vínculos entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno.^{2,8}

Sus ideas constituyen una discrepancia con la visión conductista de que el aprendizaje y la enseñanza escolar deben basarse sobre todo en la práctica secuenciada y en la repetición de elementos divididos en pequeñas partes. Para *Ausubel*, aprender es sinónimo de comprender, por ello, lo que se comprende se aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en nuestra estructura de conocimientos.²

Un mérito de *Ausubel* consiste en plantear, que la transmisión del conocimiento por parte del profesor puede ser un modo adecuado y eficaz de producir aprendizaje, siempre y cuando se tengan en cuenta los conocimientos previos del alumno y su capacidad de comprensión.

Su limitación esencial se basa en la idea de un individuo que aprende sin tener en cuenta su contexto social. No se especifica en su teoría como el proceso enseñanza-aprendizaje transcurre en condiciones sociales ni como estas influencias sociales interactúan con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje, ni tampoco se dedicó al estudio de las relaciones entre lo social y lo individual.²

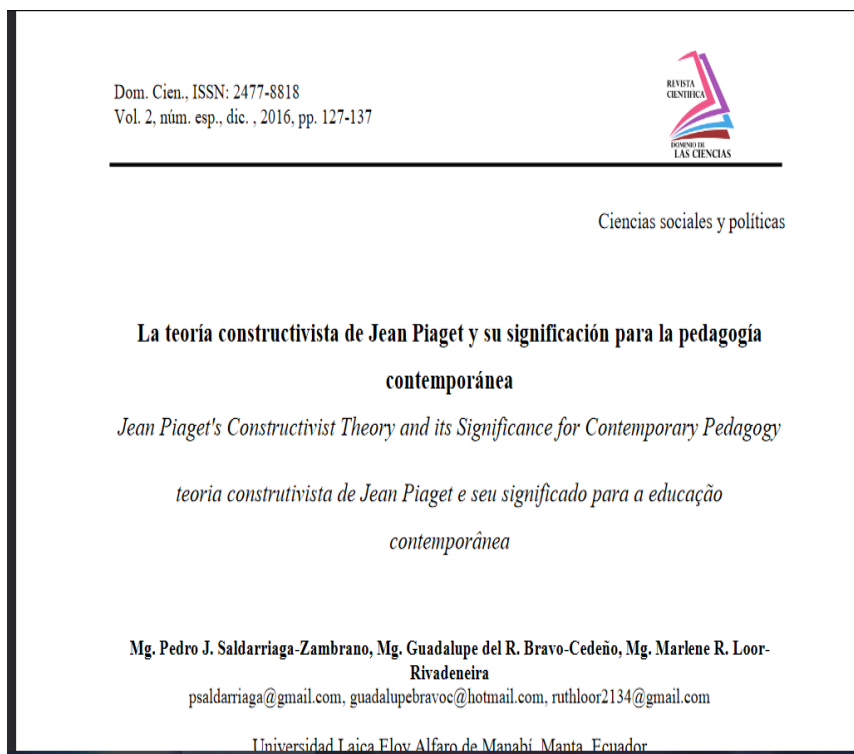
Para *L.S. Vigotsky* (1896-1934) y sus continuadores, la relación entre enseñanza y desarrollo se concibe como la unidad dialéctica entre estos procesos y el papel rector de la enseñanza en relación con el desarrollo humano, señaló que el contenido variable de la enseñanza tiene una determinación histórico-social, lo que se expresa en el carácter histórico concreto en el desarrollo psíquico del ser humano, de acuerdo con el desarrollo de la sociedad y de las condiciones de la educación.⁵⁻⁸ Este presupuesto se sustenta en su teoría o concepción: "histórico-cultural", a la que también se le ha denominado constructivismo social o socioconstructivismo.

Su corta y fecunda labor lo convirtió en el creador de una nueva escuela psicológica resultante de la aplicación del materialismo dialéctico al estudio de los procesos del desarrollo humano, en contraposición a los enfoques biologicistas e idealistas que permeaban la psicología de su época. Plantó la tesis del desarrollo ontogenético histórico-social del hombre y del desarrollo de la cultura ligado a la historia de la sociedad y no independiente de

27.-

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/298-1109-1-PB-1.pdf

Saldarriaga, Bravo y Loor (2016)



desarrollo de una conducta intencional y a la exploración de nuevos medios que los llevan a formarse una representación mental de la realidad.

Un logro muy importante de esta etapa es la capacidad que adquiere el niño para representar a su mundo como un lugar donde los objetos a pesar de desaparecer momentáneamente, permanecen. Hay un progreso en el plano afectivo. (Piaget, 1968 b)

- ✓ Operaciones concretas (2- 11 años). En este estadio se desarrolla la inteligencia representativa, que Piaget concibe en dos fases. La 1ra de ellas (2 a 7 años), es identificada por el autor como preoperatoria, se presenta con el surgimiento de la función simbólica en la cual el niño, comienza a hacer uso de pensamientos sobre hechos u objetos no perceptibles en ese momento. La inteligencia o razonamiento es de tipo intuitivo ya que no poseen en este momento capacidad lógica.

Los niños son capaces de utilizar diversos esquemas representativos como el lenguaje, el juego simbólico, la imaginación y el dibujo. Aquí el lenguaje tendrá un desarrollo impresionante llegando no solo a construir una adquisición muy importante si no que también será un instrumento que posibilitara logros cognitivos posteriores. Se caracteriza por la presencia de varias tendencias en el contenido del pensamiento: animismo, realismo y artificialismo, ya que suelen atribuir vida y características subjetivas a objetos inanimados, pues comprenden la realidad a parte de los esquemas mentales que poseen.

La 2da de estas fases (7- 12 años) es reconocida por el autor como el periodo de las operaciones

28.-

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/40567/43081>

Sánchez, Castillo y Hernández (2020)

REVISTA EDUCACIÓN, 2020, 44(2), JULIO-DICIEMBRE, ISSN: 0379-7082 / 2215-2644

Artículos científicos

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Play as Representation of Sign in Preschool Children: A Sociocultural Approach

Juan Pablo Sánchez-Domínguez DOI: <https://doi.org/10.15517/revdu.v44i2.40567>
 Departamento de psicología, Universidad Autónoma del Carmen, México Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
 jsanchez@pampano.unacar.mx
 <http://orcid.org/0000-0002-6462-0968>

Sara Esther Castillo Ortega
 Departamento de psicología, Universidad Autónoma del Carmen, México
 scastillo@pampano.unacar.mx
 <http://orcid.org/0000-0003-4041-6644>

Betzaida Marimel Hernández López
 Centro de aprendizaje Baby Delfin, Universidad Autónoma del Carmen, México
 marimel_240593@hotmail.com
 <http://orcid.org/0000-0003-3281-3869>

Recepción: 03 Marzo 2020
 Aprobación: 21 Julio 2020

RESUMEN:

Desde la formulación sociocultural vigotskiana, los procesos psicológicos superiores tienen un origen social, es decir, que será la participación del sujeto en las actividades compartidas con los otros la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la

... se puede decir, esencialmente, al menos, en parte, de particular, primero, que la psicología humana y por lo tanto la infantil tiene un origen social y una estructura mediatizada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos (Solovieva, 2014). En el marco de estas consideraciones Shuare y Montealegre (1997) refieren que Vigotsky será aún más radical al proponer dentro de su teoría al juego como la *actividad rectora* mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos. Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.



PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
 Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



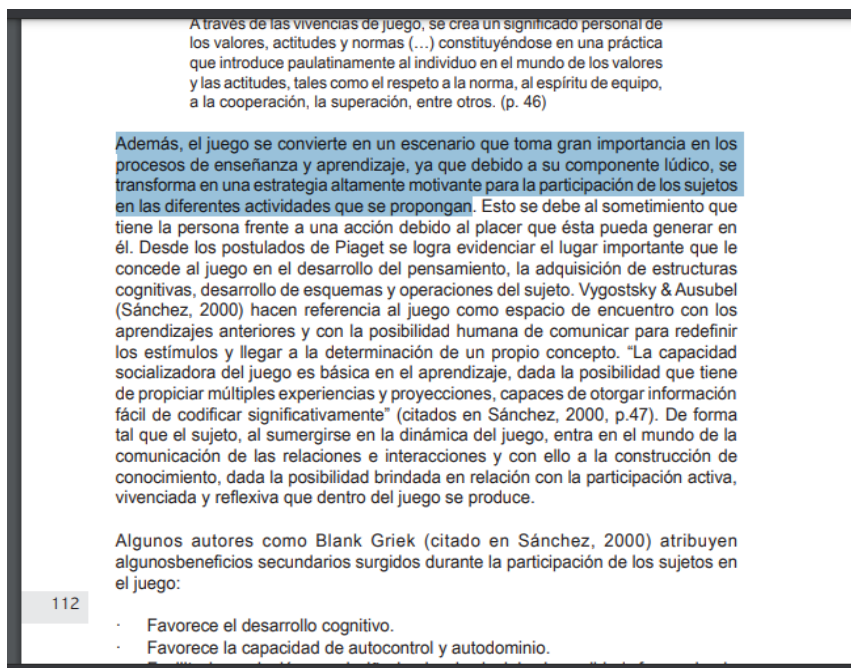
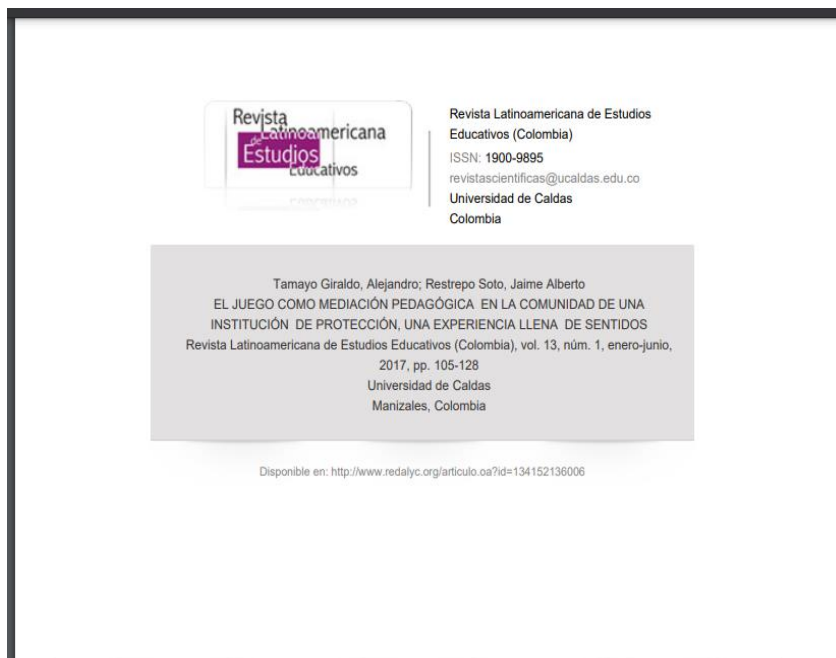
REVISTA EDUCACIÓN, 2020, 44(2), JULIO-DICIEMBRE, ISSN: 0379-7082 / 2215-2644

Continuando con estos mismos planteamientos, Shuare y Montealegre (1997) señalan que Vigotsky también identificará al juego infantil como una situación esencialmente imaginaria, pero que particularmente en la edad preescolar tal escenario imaginario introduce a los infantes en el camino de *asimilarla* separación entre el campo real (cosas) y el campo de los *significados* (su representación). Tal es el caso que, cuando al momento de cabalgar, un niño sustituye un palo por un caballo se puede decir que el niño y la niña ejecutan una *representación de significado* correspondiente a la realidad de una cosa, pero que la

29.-

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tamayo y Restrepo (2017)



30.-




file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/DialnetEducacionEnTiemposDePandemia-7625686.pdf




Tejedor, Cervi, Tusa y Parola (2020)



RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 78, 1-21
[Investigación] DOI: 10.4185/RLCS-2020-1466| ISSN 1138-5820 | Año 2020



Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador

Education in times of pandemic: reflections of students and
teachers on virtual university education in Spain, Italy and Ecuador

Santiago Tejedor. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
santiago.tejedor@uab.cat
[CV]   

Laura Cervi. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
laura.cervi@uab.cat
[CV]   

Fernanda Tusa. Universidad Técnica de Machala. Ecuador.
ftusa@utmachala.edu.ec
[CV]  

Alberto Parola. Università degli Studi di Torino. Italia.
alberto.parola@unito.it
[CV]  

RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 78, 1-21
[Investigación] DOI: 10.4185/RLCS-2020-1466| ISSN 1138-5820 | Año 2020

moviéndose de la presencialidad a la no presencialidad. Esta educación, mediada por tecnología, ha solicitado de un esfuerzo de aprendizaje expreso para muchos docentes (Cáceres-Muñoz, Jiménez Hernández y Martín-Sánchez, 2020). Como resultado, los contextos mediados por un acceso a la educación a distancia, a través de tecnologías digitales, han sido desiguales; en particular, para los grupos sociales de mayor vulnerabilidad (Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval, 2020).

En este escenario, las administraciones educativas deben velar porque todo alumnado tenga acceso a la misma y en las mismas condiciones (Bekerman y Rondanini, 2020; Cotino Hueso, 2020), ya que se ha puesto énfasis en la transformación de la cultura educativa por una cultura educativa digital en la que ni todos ni todas cuentan con las mismas posibilidades (Beltrán y Venegas et al., 2020). En efecto, esta presencialidad remota ha dejado de considerar las particularidades y las condiciones de accesibilidad para garantizar la inclusión, la equidad y la calidad en la formación universitaria (Fontana-Hernández, Herrera-Sibaja, Leiva-Durán, Montero-Cascante, 2020). Como secuela, las perspectivas de un futuro indeterminado son un pensamiento con el que gran parte de la población estudiantil ha tenido que convivir en esta época (Cao et al., 2020).

La suspensión de las actividades docentes presenciales para dar paso a la virtualización ha supuesto que el profesorado y el alumnado tengan una elevada presión, tanto en su trabajo como en la adaptación al nuevo escenario. Además, la transición a esta docencia online ha sido abrupta, desconociendo los largos procesos de formación, de rediseño de asignaturas y de infraestructuras que soporten la demanda de la tele-enseñanza (González-Calvo, Barba-Martin, Bores-García, Gallego-Lema, 2020). De hecho, en varios países latinoamericanos, la COVID-19 influyó negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que no se invirtió durante muchos años en la adecuación de los campus virtuales, los sitios web institucionales, las revistas científicas digitales y en la capacitación de los docentes y alumnos en el manejo de las TICs, teniendo que improvisar

31.-

http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/332/465

Valecillo y Trujillo (2019)

Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar

Autora: Beatriz Cecilia Valecillos Urdaneta
 Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL
beatrizvalecillosdoc2010@gmail.com
 Trujillo, Venezuela
<https://orcid.org/0000-0001-9122-0145>

Resumen

Hablar de aspectos que surgen de la socialización sobre pedagogía de la ternura, es hacer reseña a una mejor demarcación, de lo que se concibe por ternura. Y esto, debido a la tergiversación histórica anotada en el mundo de lo que llamamos sentimiento, amistad, cariño, amor, ternura. Por esto, el presente ensayo, tiene como propósito caracterizar la Pedagogía de la Ternura por medio del uso de recursos acordes para iniciar lo lógico-matemático en el Nivel Preescolar de Educación Inicial. Se trató la temática en cuestión dirigida a sustentar el análisis de los esbozos teóricos pertenecidos con la Pedagogía de la Ternura y los Procesos Matemáticos. Como síntesis conclusiva, viene a significar un incentivo al docente del Nivel Preescolar en la Educación Inicial, porque se ofrecen diferentes recursos, donde éste se apropie de ellos y pueda incluirlos en sus planificaciones. Además, se dan aportes para Desarrollar el Pensamiento Lógico-Matemático, que le ayudan a desarrollar habilidades del pensamiento lógico como; agrupar, ordenar, contar e ir construyendo desde las nociones infra lógicas, conceptos espaciales y temporales.

Palabras clave: ciencias de la educación; ciencia; lógica matemática; educación de la primera infancia.

s Urdaneta, Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar.

rado - Registro n.º: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 4, N.º 12 - Mayo-Julio 2019 - pág. 220/239
 ISSN: 2542-2987 - ISNI: 0000 0004 6045 0361

Beatriz Cecilia Valecillos Urdaneta. Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar.

que posee el objeto respecto a nosotros.

2.4.4.2. Espacio Proyectivo

Sucedo, cuando lo representado, o sea el objeto, no es visto como aislado sino en inter-coordinación con cosas. Por esto, este espacio depende de varios factores como: la distancia de lo observado y del ángulo visual de estos. Es decir, aquí se busca tener características estructurales no copia, para así encontrar diferentes representaciones/interpretaciones y no duplicar idénticamente, para generar imágenes mentales de esas representaciones.

Para comprender bien estas representaciones, primero por una actividad cognitiva de experiencia vivida, además de a representado, inmerso en un medio natural real y uno cultural específico. En palabras de Adrada (2004c): "para extraer las características estructurales más relevantes de este espacio o propósito y crearse una imagen mental de ello, que le permita su representación en otro soporte o en ausencia del objeto o situación o definidos en el tiempo" (pág. 6). Interpretando los supuestos es de inferir, sin imagen mental de algo, se hace imposible su representación, porque bien es sabido que la mano obedece a la mente para luego seguir las direcciones y relacionarse con lo poseído en la mente sin ellas, se hace totalmente imposible representarlas.

Revista Científica - Ensayo Aditado - Registro n.º: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 4, N.º 12 -
 ISSN: 2542-2987 - ISNI: 0000 0004 6045 0361

32.-

<http://www.scielo.org.co/pdf/ted/n43/0121-3814-ted-43-119.pdf>

Zapateiro, Poloche y Camargo (2017)

**Orientación espacial:
una ruta de enseñanza y
aprendizaje centrada en
ubicaciones y trayectorias***

- Spatial Orientation: A Learning and Teaching Method Focused on Paths and Locations
- Orientação espacial: uma rota de ensino e aprendizagem focalizada em localizações e trajetórias

Resumen
El objetivo del reporte educativo fue la elaboración de una propuesta didáctica para favorecer el desarrollo de la orientación espacial, a través de juegos. La metodología empleada para su desarrollo incluyó un estudio teórico sobre la orientación espacial y el juego como recurso didáctico, el diseño de los juegos, la ejecución de pruebas piloto, la observación y la reflexión de la implementación. Como conclusión principal del trabajo afirmamos que los juegos diseñados son útiles para incentivar, desarrollar y fortalecer aspectos de la orientación espacial en cada nivel de la competencia. Su implementación fortalece en los estudiantes competencias necesarias para establecer sistemas de referencia. Con el conjunto de descriptores y los juegos propuestos ofrecemos una opción para el aula de matemáticas que busca favorecer el desarrollo de la competencia orientación espacial. Por otra parte, evidenciamos la importancia de usar el juego como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas.

Palabras clave
pensamiento espacial, niveles de competencia, propuesta didáctica, sistemas de referencia

Autores:
Jimmy Catalina Zapateiro Segura**
Soor Katharine Poloche Arango***
Leonor Camargo Uribe**

** Licenciada en Matemáticas, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
edna_zapateiro4130@pedagogica.edu.co
catedraing/0000-0002-1679-9668.

*** Licenciada en Matemáticas, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
dms_gandofa014@pedagogica.edu.co
orcid.org/0000-0002-9068-2920.

**** Doctora en Didáctica de las Matemáticas de la Universidad de Valencia, España. Profesora e investigadora del Departamento de Matemáticas de la Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
lucameg@pedagogica.edu.co
orcid.org/0000-0002-2237-7306.

Fecha de recepción: 31/10/2016
Fecha de aprobación: 10/10/2017

Primer semestre de 2018 / ISSN 0121-3814

centra en los bajos desempeños en orientación espacial que hay en la población colombiana. Seguidamente, exponemos aspectos principales del marco de referencia, los cuales se constituyeron en el pilar de la propuesta; allí presentamos consideraciones de carácter teórico, referidas a la orientación espacial y a los juegos como recurso didáctico. Luego, describimos de manera general la propuesta y cada una de las fases llevadas a cabo en la elaboración de la misma. Posteriormente, presentamos los juegos y algunas reflexiones sobre su ejecución, fruto de una implementación piloto.

Descripción de la problemática

Los niveles de competencia en matemáticas alcanzados por los estudiantes colombianos no son los mejores. Los resultados de las pruebas Saber (Secretaría de Educación Distrital, SED, 2014) señalan que muy pocos

anuar esfuerzos en busca de estrategias que mejoren las competencias de niños y jóvenes.

Los bajos desempeños en orientación espacial no solamente afectan los desempeños en el área de matemáticas. También influyen negativamente en otras áreas de conocimiento y en la vida diaria. Por ejemplo, en ciencias sociales, según Rodríguez (2011), es común encontrar en clase de geografía, niños con dificultades para elaborar mapas o planos de su entorno e incluso, trazar una ruta de su casa al colegio. Igualmente, hay estudiantes que tienen dificultades para localizar, situar puntos y orientar objetos en el plano.

Probablemente, como influencia de la falta de desarrollo de la orientación espacial, es común observar a transeúntes con dificultades para ubicarse. Buscar una dirección o localizar un lugar les resulta complejo, por fallas en ubicación espacial y en el manejo de

